

月刊

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームスト

GAMEST

ニューゲームだ!!

- ◆ ニンジャ・ウォリアーズ ◆ ソニックブーム
- ◆ ラビリンスランナー ◆ レインボーアイランド ◆ ストロボリッジ

ごうごう攻略!!

龍拳王を倒せ!!
虎への道
奥技炸裂
忍

個性のかたまり
ぶたさん
悪戦苦闘

熱血高校
ドッジボール部

極限に挑戦!
ゲバラ

全面手書きマップだ
レインボーアイランド
コマンド公開

アフターバーナーII/レインボーアイランド
超マニア向け講座
グラディウス

ゲームストア일랜드/君こそゲームスト
めざせハイスコア/ヒットゲームベスト10

1988

3

定価480円

素早く攻撃せよ

A-JAX

究極技を身につける
Mr. HELIの大冒険
究極タイガー

戦!ハツのリアル感覚

サンダーブレード



大特集
開発陣が乱入してきた
堂々28ページ
新作へり
空中会戦



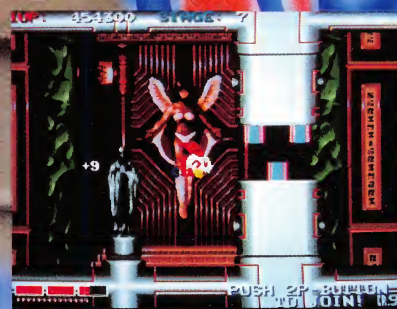
ラビオ・レプス RABIO LEPUS™

© V-SYSTEM

平和なバニーランドに
おとすれた突然の危機。
2匹のUSAG1は
ビームとミサイルを
駆使して王女を
救出できるか！

2人同時プレイ
コンティニュー機能

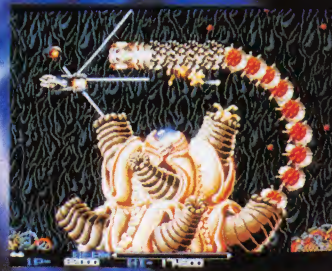
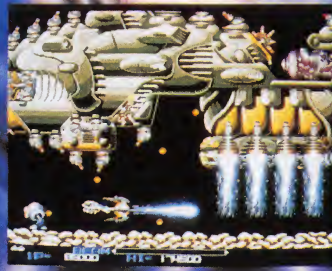
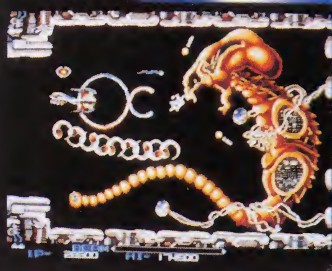
ちっちゃなヒーロー大奮闘！
勇気を出して邪悪な敵に立ち向え！！



ビデオシステム株式会社

〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL.075-211-0277/FAX.075-211-0279

R-TYPE
IREM GAME MUSIC



収録曲: R-TYPE (TITLE~COIN~BATTLE THEME~BOSS THEME
~RETURN IN TRIUMPH/MONSTER BEAT~BATTLE PRESSURE
~THE END OF WAR/CONTINUE~BUTSU BUTSU...~洞窟に潜む
モンスター~SCRUMBLE CROSSROAD/夢の島~母胎~LIKE A HERO
~SCORING)/快傑ヤンチャ丸/妖獣伝/ムーンパトロール/キックルキューブル/
LODE RUNNER/LODE RUNNER-バンゲリング帝国の逆襲/LODE RUN-
NER-魔神の復活/LODE RUNNER-帝国からの脱出/MR. HELIの大冒険/
TITLE BACK~THEME/VOLCANO/BLINK~BOSS THEME/NAME
LP: ALR-22921 ¥2,200 CT: ALC-22921 ¥2,200 CD: 28XA-199 ¥2,300
●特典: R-TYPE楽譜、解説書付

1/25 ON SALE

R-TYPE
アイレムゲームミュージック

アーケードゲームの人気タイトルを取めたオールアバウトアイレム

空前絶後の超大作! R-TYPE 完全収録!!

GMO INFORMATION

【今後GMOで予定されているレコード】
コナミゲームミュージック Vol. 4 (仮題)
カプコンゲームミュージック Vol. 2 (仮題)
【GMOテレフォンサービス開局!】
GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMO
テレフォンサービスを開局/毎月ホットな情報を流していますの
でぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります。)

03(452)1939

*電話番号は間違えないように正確にかけてください。

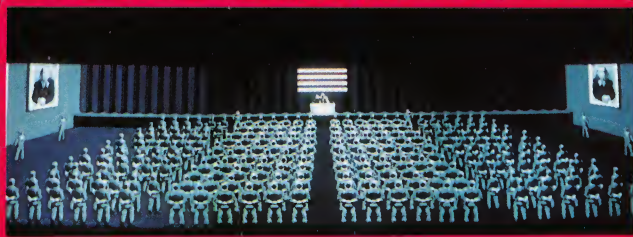
GMOアソシエイツ第2期会員募集のお知らせ

VGM好きのみんなが、集まって作るVGMファンクラブ、GMOアソシエイ
ツが再び募集を開始したよ。毎月1回のGMOレコード情報新聞や、3ヶ月
に1回のみみんなで語る情報交換紙など内容は、盛りだくさん、会費も半年
1200円と安くなって新築開店だ。
まずは、下記の送り先まで60円切手を貼った封筒を同封して送ってネッ。
折り返し入会案内を送ります。

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀬方
GMOアソシエイツ「入会案内書希望」係まで



下水道は狭い通路もある。



栄華を誇った大国も危機に直面していた。

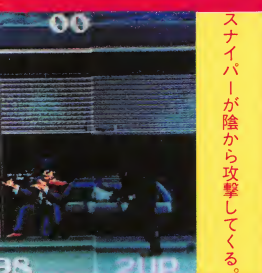
忍者ウォリアーズ

THE NINJA WARRIORS

©タイトー

ダイアス筐体の迫力が
ニューゲームになって再登場。

タイトーからあのダイアス筐体を使つての第2弾のゲームが出るぞ。その名も忍者ウォリアーズだ。再び3画面の迫力が君の前に登場する。



スナイパーが陰から攻撃してくる。



忍犬と合討ちになった。



巨大な戦車とのバトル。

ストーリー

1999年、隆盛を誇ったこの大国も危機に直面していた。魔王「バングラー」が、その邪悪な魔力によって独裁政治を行なうようになってからというもの、人々は洗脳され、社会は荒廃の一途をたどるばかりであった。

革命派のリーダーである「マルク」はバングラーを暗殺すべく、2体の殺人マシン「NINJA」と「KUNOCHHI」をこの世に送り出した。

このように、悲しくも戦うマシンとして宿命つけられ

基本的なルール

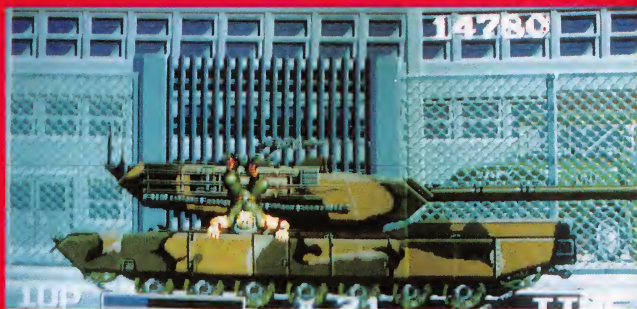
たサイボーグ忍者が主人公のゲームです。果たしてどのような結末迎えるでしょうか。

8方向レバーとボタン2つで操作します。ボタンはジャンプボタンはなく、ジャンプレバーを上げ、又はナナメ上で行ないます。また、レバーをナナメ下に入れるとしゃがみ歩き、下に入れるとその場でしゃがみます。

ボタンは苦無(ナイフ)と手裏剣で行ないます。苦無のボタンのほうは、押したままにすると防御の構えになり、弾をはじき返します。このことを知っていないと、すいぶ



ランチャーアーミーと土蜘蛛の攻撃。



手裏剣で敵を撃ち落としたり、哀れ。



火炎忍者の吐く火には気をつけろ!!



くのー2人の攻撃。こりや強いぞ。



シャドーマンがしつこく追ってくるぞ。

ムササビは空中を飛んで襲いかかってくる。



ん違います。防御の構えのままレバーを動かすと、そのまま横に移動したり、ナナム上にレバーを入れた場合は前転バック転をします。これも超重要なテクニックですので、ぜひ覚えておいて下さい。

●ランチャーアーミー
ランチャーを撃ってきます。うまくいかくくるか、手裏剣で倒すべし。強敵です。

手裏剣は唯一の飛び道具で威力はさほどでもないものの、非常に役に立ちます。しかし、弾数が限られているので、注意しながら使いましゅう。特に、戦車等には手裏剣を使いたいので、そこまで手裏剣を残しておきましゅう。

●コマンドー
単なるタコです。自ら攻撃はしてこないで、指揮官として部下に指示を出します。

また、このゲームはダメージ制です。下のゲージに示されたライフが、敵の攻撃を受けるたびに少しずつ減っていき、ライフが0になるとゲームオーバーです。

●スナイパー
物かけから攻撃してきます。すぐひっこむので、倒すのが難しい敵です。

ダメージを受けると、だんだん表皮がはがれ、次第にサイボークの正体を現します。『KUNOICHI』は女忍者なので、それほどでもないのですが、『NINJA』の方は、なまけないカッコになっています。

●土蜘蛛
かっこいい敵だが、強敵。ジャンプしながら襲ってきます。慎重に合間を計って倒そう。

一定距離進むとゲートが現われるので、そこに入るとラウンドクリアですが、次のラウンドになれば、当然ライフは満タンに回復するようです。

●くのー
敵のくのーは剣で攻撃してくる強敵。テクニックを駆使しないと倒せません。

●ナイフアーミー
とにかくこいつはたくさん出てくるキャラクターです。最も一般的なザコ。時には、ジャンプしてキックしてきたり、色違いのナイフアーミーは耐久力があつたりします。

●忍犬
左右からとびかかってきます。結構強い敵です。

●マシンガンアーミー
こいつは遠くから銃で攻撃しています。防御の型で近づいて倒しましゅう。

●VGMもすばらしい
さて、ダライアス筐体で発売されるこのゲーム、エリアが長く展開の遅いのにくらべて、ちよつとキャラクターの数が少なすぎるかな、という印象があつた。これからの最終調整で、どこまで克服できるだろうか。

まあとにかく、グラフィックとその音楽は問題なし素晴らしいので、じっくりその世界を味わってみましゅう。

●2月下旬に発売されるぞ。(NINJA)



誰にでも楽しめるニュータイプの
キャラクターゲームだ!



パワーUPを駆使して進め
迷宮を通り抜けて
城の内部に
潜入せよ。

LABYRINTH RUNNER

©コナミ

ラビリンスランナー

ストーリー

むかしむかし、とある国での一大事...
キーウィ王国のパバイヤ姫が何者かに連れ去られた。その首謀者がパンフキン大王であることをつきとめた旅の勇者、スマッシュは一路、大王率いるベジタブル帝国の拠点「魔城オニオン」へと向かうのであった。

操作方法

操作は8方向レバーと2ボタンで行う。ボタンには攻撃ボタンとパワーアップボタンがある。

●攻撃ボタン：押せば攻撃できる。パワーUPの武器を使って攻撃するものボタン。
●パワーUPボタン：パワーUPの選択ボタン。ボタンを押すと、画面の下の方に表示されているカーソルが移動する。パワーアップはショットとレーザーとボムがある。

●ショット：一番初めに持っている武器で、単装の2連射から5WAYにまでパワーUPする。多少の連射ができるのが特徴。

●レーザー：敵を貫通する性質を持っている。3WAYにまでパワーUPする。

●ボム：放物線を描いて飛ぶ。

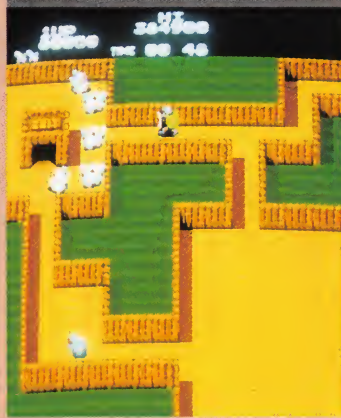
トロッコのシーン。岩を壊して進もう。



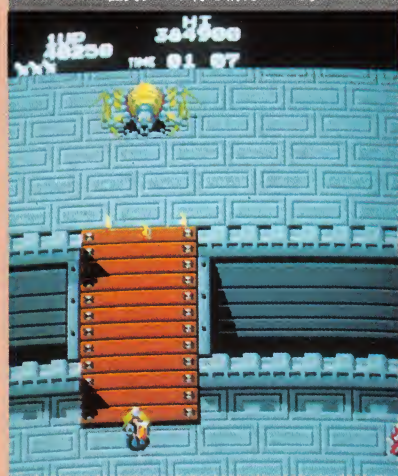
迷路のその2。こちらの方が難しい。



3面は一転して地下迷宮だ。



巨大グモが待ち構えている。



細い通路は慎重に進もう。



STAGE

1

初めに自分の持っている武器はショットの単発だ。このままでは弱いから、アイテムを取ってパワーUPしていくことが必要。

穴の中から顔を出したりひっこめたりする敵は、確実に倒していこう。この敵を倒すと、かなりの確率でアイテムが出現する。アイテムは一定時間後には消えてしまうので、その前に取ろう。

途中、茂みの中に隠れている敵はボムを使えば倒すことができる。パワーUPボタンを2回押すと、カーソルが右へ2つ動いてボムを選択できるぞ。

その後、細い通路や小さな敵がいっぱい出てくる所があるが、ここは確実に敵を一掃していけたいだろう。レーザーを使うと貫通するので、一度に多くの敵を倒せる。

一面のボスは一つ目の怪物が2匹だ。この敵はかなり耐久力がある。しかし、ヤツの撃つ弾はこっちの弾で消せるので、後で粘っていれば大丈夫だ。ボムが一番早く倒せるが、レーザー、ショットでも充分倒せる。



壁のむこうの敵に有効。威力も最も強い武器だ。2連射にまでパワーUPする。
また、稲妻のマークのアイテムを持っている場合、攻撃ボタンとパワーUPボタンを同時に押すと、画面上の敵全てにダメージを与えることができる。このアイテムは左下に表示され、3つまでストックが可能だ。

2面のボス。ここが安全地帯だ。



STAGE

2

ここは城壁のステージで、衛兵がしつこく主人公を追いかけてくる。普段はショットにしてこの敵に備えよう。こちらへまでノーマスで来れば、3WAYショットにパワーUPしているだろう。耐久力のあるクモに出くわした時は、ボムで戦うと早く倒せるぞ。また爆弾を空中高く投げ上げてくるヤツもいるので、不意をつかれてやられ

2面は衛兵が出現。



ないようにしよう。

さて、最後のボスだが、ここは巨大な顔が月からレーザーを出してくる。これでハマってしまう人もいるかもしれないが、実は一番右側の中段くらいが安全地帯になっているのだ。ここで左右にサイドワインダーをよけ、顔が左に行ったらボムを遠投すればいい。これで2面もなんとかクリアできるだろう。

このゲームは、誰にでもできそうな面白いキャラクターゲームだ。そんなに派手さはないが、やれば必ず少しずつ進歩していく。コナミらしい良いゲームだと思うのは、私だけではないのでは。

(せんじ)



こんな気持ち悪いものは初めてです...

パイプをふかしている妙な敵。



城の中。出口が2つある。



地下トロッコのシーン。車線が増える。



スペシャル企画

ヘリゲーム 空中大乱戦

●コンテ： 転 清だヨ〜ン

A-JAX ©コナミ 究極タイガー ©タイトー Mr.HELIX ©アイレム サンダーブレード ©セガ

さあラストステージに突入だ。(T・B)

ステージ2のスタート地点です。何かが違う!?
その通り。海外バージョンなのだ。(T・B)



発進

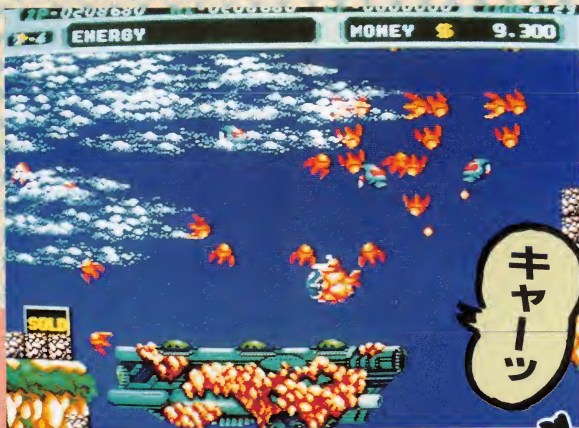
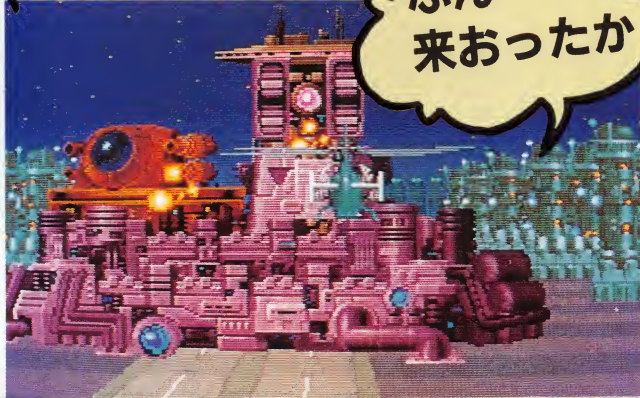
4面のボス。鉄球を投げて来る。(Mr.ヘ)



俺の砲丸
受けてみる
オリヤツ

ドオオオン！ こいつがラストの大ボスだ。
実はあまり強くなかったりする。(T・B)

ふん
来おったか



さっさと殺していかないと…。(究・T)

キヤーツ

5面の移動砲台。突然現われるのでビックリ。(Mr.ヘ)



甘いわーっ

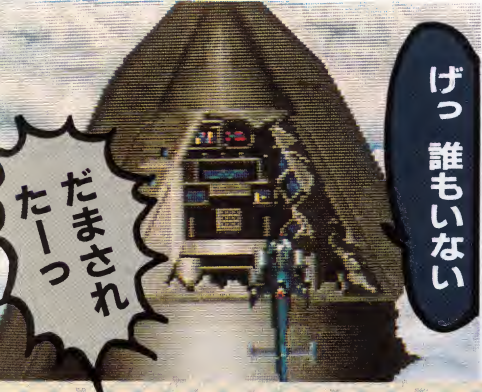
3面ボス。装備がないとつらいんだ。これが
…。(A-J)



反撃ダーツ

ドドドドドドド

ステージ3の大ボス、超巨大飛行機のcock
ピット。誰も乗ってねーなあ(T・B)



だまされ
たーっ

げっ 誰もいない

このボスはレーザーが有効。(究・T)



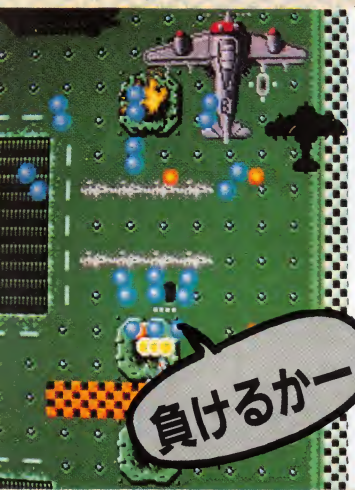
どっかーん

敵はいくらでもわいて来る。(M・F・)



やめーっゆるみー!!

やーいひっかった



負けるかー



先手必勝!! (究・T)

どひーっ

安全地帯は。 (究・T)



地獄へ
墮ちろーっ

5面ボス。点数のかたまり。前部4つの砲台
がくせもの。(A・J)



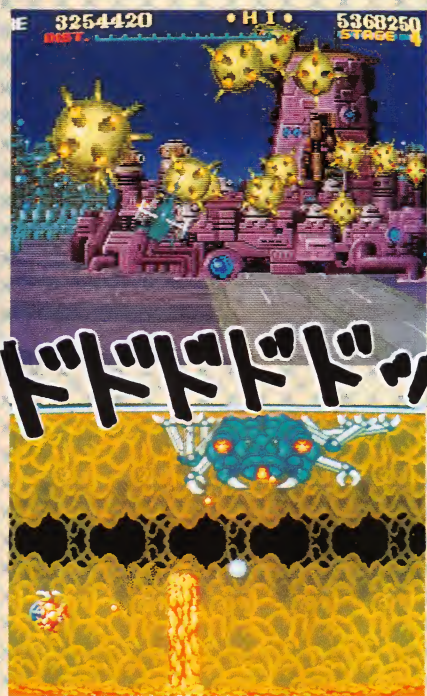
くそー



ドオオオ



ハッ



ドドドド

5面ボス。まわってればなんとかなるのね。
ソレソレ。うちこんだれやー。(A・J)



貧弱貧弱

5面ボス。まわってればなんとかなるのね。
ソレソレ。うちこんだれやー。(A・J)

ネローン

フレイグ

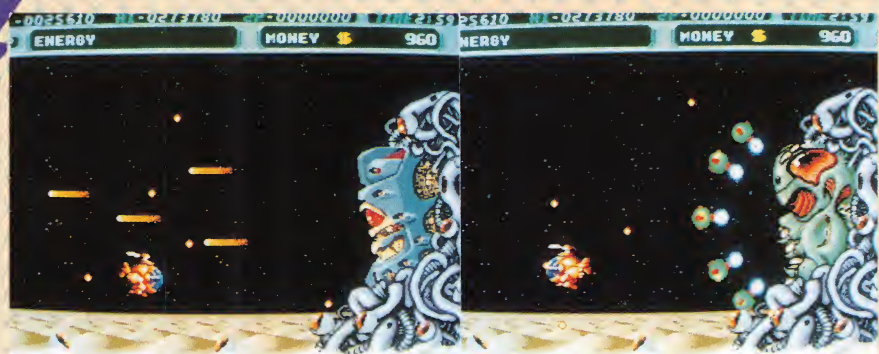
7面ボス。こやついい色してるねえ。後頭部がビクビクしてカワイいな!! (A-1)

せいわ

ギエツ

?

うおーっ 逆襲だおーっ



最後の敵、MADDY。2つの顔を持つ。(Mr.へ)



無駄無駄無駄ーっ



シエーンカムバック!!



戦いは終わった

CONTENTS

ヘリゲム空中大会戦

素早く
攻撃せよ **A-JAX** / 34

激戦に
耐えられるか **Mr. HELIの大冒険** / 53

究極技を
身につける **究極タイガー** / 44

戦リツの
リアル感覚 **サンダーブレード** / 58

2 > **ワイドな迫力! ニンジャウオーリアーズ**

4 > **迷宮をかけ抜ける! ラビリンランナー**

90 > **エクストラバージョン レインボーアイランド**

92 > **超音速の戦い ソニックブーム**

96 > **キャラクター大紹介 ぶたさん**

94 > **おまたせ! 彩色コンクール発表**



ニンジャウオーリアーズ

コマンド大公開!!

●レインボーアイランド 24
●アフターバーナー

こちら発信局
ARC 佐藤久美 30

We Love VGM
VGMレコードリスト 76

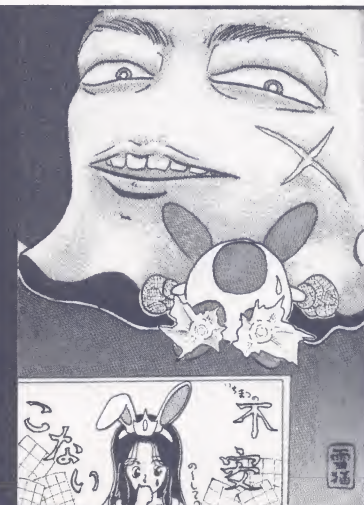
構成... 御旅屋喜久
ゲームスト
アイランドだぞ!!と 65

君もゲームスト
目指せハイスコア
BESTヒットゲーム 79

座談会 メディアがどんどん
クロスオーバーして 28

匿名うちあけ話
野村流紋 73

ピンボールコーナー
ダンジョンズ&ドラゴンズ 74



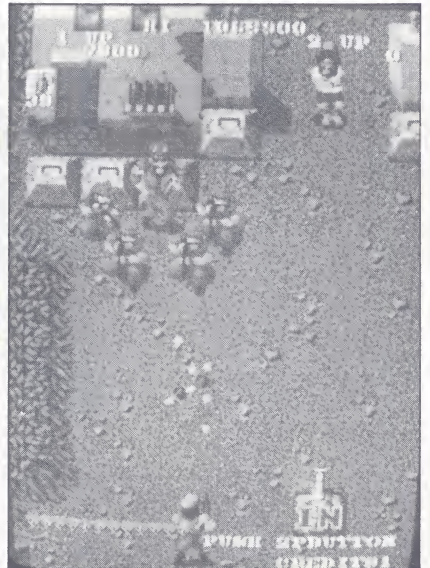
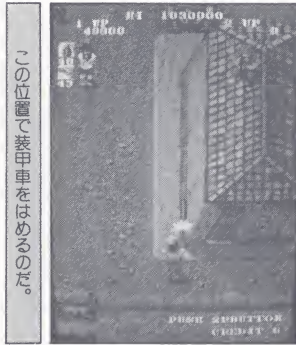
| | | |
|---------------|------------------------|---------------|
| 10 | ゲバラ 極限に挑戦 | ATSU |
| 12 | 虎への道 龍拳王を倒せ | ぜんじ |
| 16 | 忍 奥技炸裂 | POM |
| 18 | ぶたさん 個性のカギまり | 悠理 |
| 20 | ヘビーバレル スーパーウエポンを完成せよ! | 悠理 |
| 22 | 熱血高校ドッジボール部 悪戦苦闘 | JOE |
| 25 | レインボーアイランド 全面手描きマップだ!! | GOD |
| 62 | グラディウス 超マニア向け講座④ | じいぶう |
| ■プレゼントコーナー/78 | | ■頑張ったぜコーナー/88 |

戦いに
苦しみはつきものだ。
まして革命ならば…

ゲバラ

そう簡単にあきらめな！
革命戦士達よ、これから敵
のパターン及び攻略の情報
を通達する。心して読むよ
うに。キューバの明日は君
たちにかかっているのだ！

革命軍情報部ATSU



発売からすでに3カ月近く
経つこのゲーム。はたして
コインで最後までたどり着い
た人は、全国で何人いるだろ
うか？
難易度が超高めと言われた
前作のバトルフィールドをも
しのぐ難度（とSNKの人は
言っていた）のループレバ
ゲーム第4弾「ゲバラ」。
さあ、気合を入れて攻略、
いってみよう！

最初から難問！

★★★★★★★
STAGE
1

まずは一面だけ、このゲ
ーム、軽く見たら大間違い。
自分の動きが遅い上に当たり
判定が結構きびしい。

だから、思わぬ所から敵が
出て来てやられてしまうので
敵の出現位置やマップは確実
に覚えること。これは全ステ
ージ共通して言えることだ
（4、5面などは知っている
いと絶対終ってる。人質など
はできるだけ助けた方がいい
けど、無理だと思ったら助け
ない方がいい。
さて、一面で絶対と言って
いいほどつまづく所と言えは
ボスのヘリコプター。ここで
ポイントとしては、ここまで
戦車とパワーアップアイテム
をもたせておくことだ。

★★★★★★★
STAGE
2

この面はかなり建物が多く
道が入りこんでいる所が多い
ので、できるだけ慎重にプレ
イしよう。戦車で進んでいけ
ば、かなりラクな展開になる
のだが、そううまくいかな
いのが現実。
とにかく、この面は火炎放
射機が役にたつ。なぜなら、
火炎放射機なら建物の上にい
る敵兵が殺せるからなのだ

（手榴弾だと、敵兵がすぐ逃
げるので始末が悪い。火炎放
射機以外のアイテムをなるべく
とらないで行こう。
途中、出てくる中ボスのよ
うな装甲車はある程度、画面
がスクロールしたら動き始め
るので、写真のように、装甲
車を少しだけ画面に出して攻
撃すれば敵が動かないから、
かなり楽に倒せるぞ。装甲車
など敵キヤラクターは、キヤ
ラクターオーバーで出てくる
はずが、出てこない場合があ
るので、うまく利用したら楽
な場合がある。
また、この面で悩まされる
のは、後ろからくる手榴弾部
隊だ。多くの敵が横一列に手
榴弾を投げてくるので、つま
かりすると自分が遅いからよ
けされず、やられてしまう。
ならば、どうしたらよいか
？ 実は手榴弾部隊は一番左
は死角なのだ。だが、敵はつ
つこんでくるので、左側を進
みつつ、きたらすぐ、後ろを
向いて攻撃しよう。
さて、ボスだが、こいつは
手榴弾を雨あられのごとくメ
チャクチャにバラまいてくる。
一見難しそうに見えるが、実
はこいつはこのゲームの中の
ボスで一番力ものだ。
なぜかという、画面の一
番下にいれば、手榴弾が絶対
当たらないからだ。とにかく
一番下で、適当に動いて攻撃
していればいいので、誰でも
倒せるだろう。だけど、あま
り時間をかけないようにする
こと。そうしないと、永久パ
ターン防止のミサイルがくる
ぞ。

★★★★★★★
STAGE
3

ATSU

まず始めに、土のうを並べます。兵隊が5人ほど出てくるので速攻で倒そう。そうしないと、いつまでも兵隊が出てくるのでうちがあかなくなってしまうぞ。

そこから少し進むと、今度は広い川に出る。ここでは、あまり水の中で戦わない方がいい。なぜなら、水の中では動きが当然にぶくなるからだ。動きがただでさえ遅いのに、それに遅くなって、敵の攻撃がよけきれなくなってしまうという訳だ。

ここでは画面の端で戦おう。一応、画面の端は陸上で少し上られるから、上下の動きでうまく敵をかわすこと。

比較的、安全なルートとしては、初めは左端を進み、橋が見えてきたら、敵兵に注意しながら右側に進む。そして右側からバリケード群を手榴弾で突破するのだ。この面に限らずだが、画面の左右はつながっているということを見えておいて欲しい。

バリケード地帯を抜けると



2面のボスは一番下にいれば楽勝。



川の面は端を進めば安全だ。

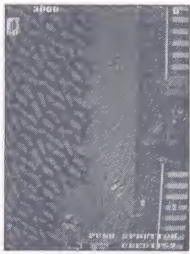
トロッコ兵が2人待ちかまえている。始めのトロッコ兵はそこまでパワーアップアイテムを持っていない。持っているなら、あらかじめ戦う前にバリケードや敵兵などを始末してからトロッコ兵と戦うこと。トロッコ兵は手榴弾でないと倒せないぞ。

次に、誰もが苦しむと思う問題のボスだが、実はこいつにも安全地帯があったのだ。それは、画面左端の一番下の地形のくぼみだ。しかし安全地帯といっても、常に機関車に対して撃つていないと死んでしまうぞ。

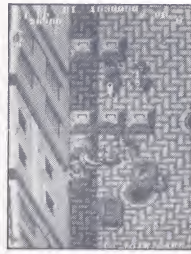
★★★★★ STAGE 4

ゲバラ最大の難度、最難関ともいえる面、それがこの4面だ。その名の通り4(死)面で、1回死ぬとたて続けに死ぬので気合を入れてプレイして欲しい。

その為にはマップを正確に覚えて、常にあせらず進むと



またまた安全地帯。ほとんどこか。



こうなってきたらもう違い。パターンを覚えよう。

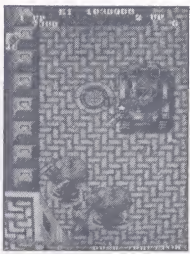
とだ。しかし、あまり長びかせて時間がかかると、永久防壁ミサイルが出てくるので注意しよう。

まず、始めにいきなり地雷を持ってつっこんでくるのをうまく引きつけて一つにまとめるようにして倒そう。慌ててすぐに殺すと通路がせまいから、地雷で道をふさがれてしまうので注意しよう。

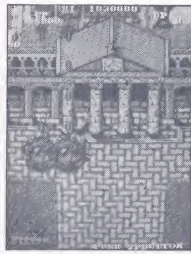
市街地に入ると、今まで出てきたほとんどの敵が全方向から襲ってくる。ここでは障害物をうまく利用して攻撃しよう。手榴弾や火炎放射機以外の敵の弾は、障害物で防げるのでうまく盾にして攻撃しよう。

この面に関してだけ言えることではないが、後ろからくる戦車は最大限に注意をはらって欲しい。まず前方から攻撃が同時にきても、後ろの戦車を優先して倒さないとつけ上がられて死ぬことになる。

何とか地獄を乗り越えてボスの所まで行ければ、ここまでこれた君ならボスは倒せる



4面のボスは距離を置いて三日月よけで！



勝利は真近か。がんばれゲバラ！

はずだ。

ボスは重戦車で弾をとめどとなく出してくる。こいつには安全地帯はないので、1面のボス同様三日月よけで倒すことだ。とにかく、常に距離をおいて戦えば、そう難しくはないはずだ。

★★★★★ STAGE 5

ついに最終面だ。この面は今までの面よりも短い。なめてかかるとすぐ死ぬぞ。戦車は手榴弾をよけるようになるので、うまくタイミングをあわせて手榴弾を投げよう。

始め、両端の戦車を壁でしに倒していると、いきなりジープがつかつこんでくるので注意すること。

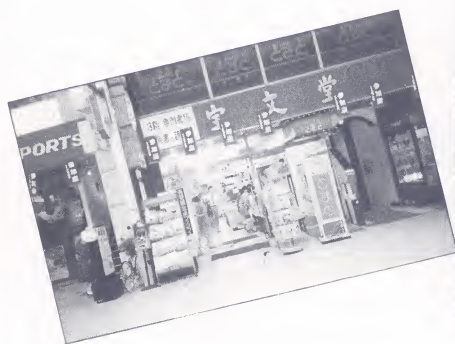
次に2面に出てきた装甲車が数台出てくる。こいつらは一定のバターンの動きしかない。楽勝。始めの装甲車は手榴弾で倒した方が楽だぞ。後は4面の時の様な感じでプレイしていれば何とかなるだろう。

最後のボスだが、いきなり砲台がたくさん並んでいるのでびっくりするかもしれないが、落ちついて右側から弾をヒットアンドアウェイでよけて破壊していけば大丈夫だ。こいつを倒すとパティスタがボートに乗って逃げていき100万点入ってゲームオーバーとなる。

最後に繰り返し言う。かなり難しいゲームだが、回数をこなして、マップを覚えれば、おのづから道は開けるはず。

キューバを救うのは君だ！！

創刊号 ~ No.9 (1987年6月号)が品切れです。



ゲームスト・バックナンバーを
ちゃ〜んと揃えている店

● 東京 神田神保町 書泉ブックマート
● 仙台市 中央通り 宝文堂

東京⇄仙台間、といったも現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2カ所に、ゲームストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるの紹介しよう。

★書泉ブックマート
①千代田区神田神保町1-21
(03)2694-0011
駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くセガ初のカードシステムのお店(ハイテクランド神田)があるよ。

★宝文堂
②仙台市中央2丁目4-16
2F (022)221-4181
ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあつて、このお店の雑誌担当の又村さん
もゲーム大好き人間だよ。

バックナンバー常備店(書店)募集 !!

現在、東京・書泉ブックマート様、仙台・宝文堂様の2店で「ゲームスト」バックナンバーの常備をお願いしておりますが、好成绩を

あげております。他地域での常備店を募集しますので、ご希望の書店様、ご一報下さい。

数々の難所をクリアする爽快感！そして目の前に繰り広げられる極彩色の画面。ゲームのダイゴ味がここにある。くじけるな。なにごとくも修行じゃ。

石井ぜんじ

©カプコン

3面 SCENE 1

3面は中国の山奥のシーンだ。ザコが出てくるが、3面のザコは素手で攻撃してくる。

ここで注意しなければいけないのは槍男だ。1人目の槍男は、スタート直後にいるので、槍を投げられる前にすぐ右へ動いて攻撃しよう。2人目、3人目は段差の上にいるので、ジャンプしながら空中で虎気功を撃って倒そう。1回修行に失敗している人は辛い。慎重にノーダメージで進むことが必要とされる。

3面 SCENE 2

ここは洞窟の中、巨大な蛇が火の玉を吐いてくる。火の玉をくぐらうと、かなりのダメージになるが、蛇の本体に当たってもダメージしかへららない。

だから、最も安全な方法は1匹目の蛇の下をくぐらず、スクロールに押されて蛇の根元？の方をぶつかりながら



巨大な蛇が火の玉をはいてくるぞ。

くぐりぬけるといい。そうしたら、一気に進んでつづらを壊せば、青ひょうたんまで満タンになる。その後は一番下に落ちて火の玉をよけよう。

3面 SCENE 3

ここ風に乗った敵が手裏剣を投げてくる。難しい面だがそれを取って一気に上に登れば、



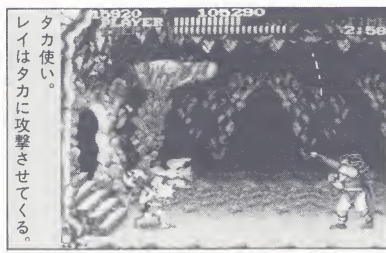
速攻で抜けないとキツイ。

ば、ノーダメージクリアも可能だ。

3面 SCENE 4
ボス使い
中鷹使
レイ

問題は右に渡るまでだが、不注意の上に登ろうとするときかなり体当たりされたりするのでよく様子を見よう。また、ここでは絶対鎖鎌を持っていないといけない。もし鎖鎌なら武器箱を開けないように注意だ。

このボスは、タカを使って攻撃させてくるほか、突き、ケリ、ローリングアタックで攻撃してくる。タカ以外のレ



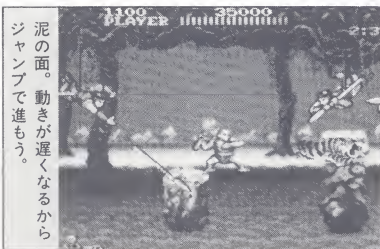
タカ使い。

レイはタカに攻撃させてくる。この攻撃はダメージが大きいので、絶対にくわわらないように。

先にタカを攻撃して倒してしまうのがいい方法だ。そうしたら、レイはさかんにローリングアタックをかけてくるが、大げさによけなければ大丈夫。はずむ角度を読めば、この技は見切れるぞ。ここで3分の2くらい体力が残って

3面 SCENE 5

ここは泥の面で、上からツルにぶらさがって槍使いが攻撃してくる。ここでは鎖鎌を持っていないことが絶対条件。



泥の面。動きが遅くなるからジャンプで進もう。

いれば、3面ノーマスクリアも夢ではない。

3面 SCENE 6

槍だとの終わりで。この面のコツを伝授するのは難しいが、あえて言うなら、できる限り早めに抜けていくということ。それで必ず倒さなければいけない敵というのが決まってくるから、それを覚えておいてパターン化するのだ。

3面 SCENE 7

この面は、鳥と変な武器を投げてくる狩りの一族が相手だ。一族の部落の中をいったん上に登ってから下に降りて行かなければならない。この面も結構難しいので、上っていく途中のつづらの時間停止を取ったら、いそいで進もう。他のつづらにいいものはない。

ここは3面のスタート時と同じように、ザコと槍男が出現する。初めのつづらに青ひょうたんがあるので、忘れずに取る。また、ザコを倒しつつけても青ひょうたんが出る可能性は高い。それで体力が半分以上にないらば、3面をノーマスクリアが充分できるわけだ。

3面 SCENE 8

クリアボス
猿化悟空

さて、3面のボスは中国の

ボーナスステージ(宝珠殿)

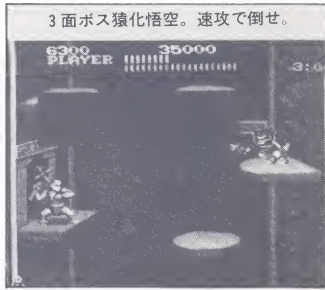
ボーナスステージ、宝珠殿だ



この面は、制限時間以内に、2つの宝珠を回収し、それを集めて、他の部屋を壊すことが、このゲームの目的である。このゲームは、Wや赤ひげの活躍で、その場での判断が必要とされる。

この面は、制限時間以内に、2つの宝珠を回収し、それを集めて、他の部屋を壊すことが、このゲームの目的である。このゲームは、Wや赤ひげの活躍で、その場での判断が必要とされる。

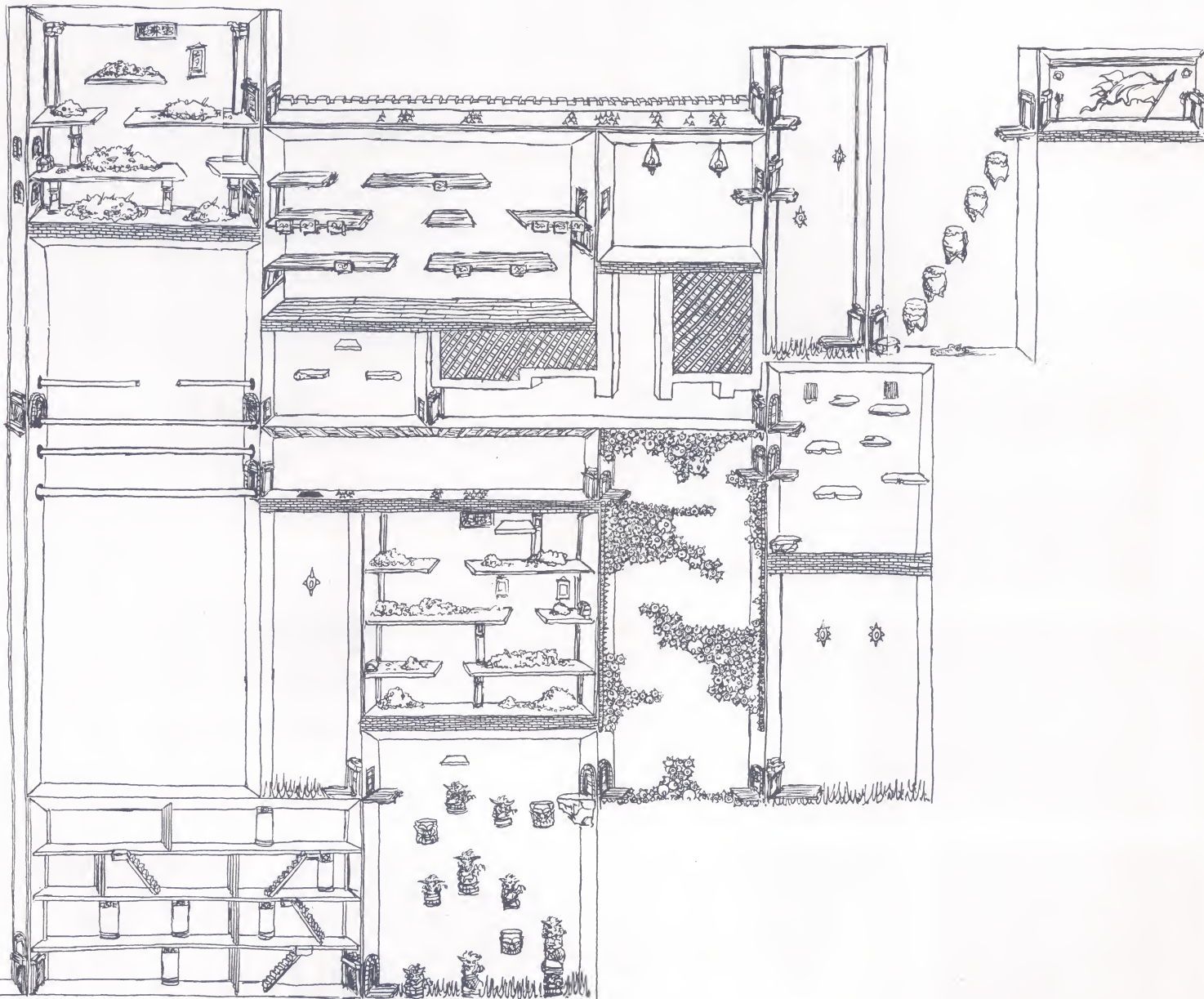
3面ボス猿化悟空。速攻で倒せ。



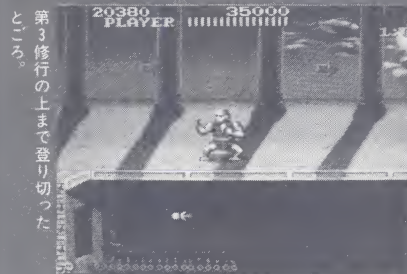
神秘、珍獣猿化悟空だ。「めてたい奴め」なんてことを言うが、めてたいのはどっちだと言いたいのをくつとこらえ、とにかく攻略だ。

こいつはナイフと剣で攻撃してくるが、ナイフに当たると3ゲージ減ってしまう。この飛び道具がかなり強い。これを防いでダメージを最小限にして倒すには、垂直ロングジャンプをしながら攻撃していけばいい。これならナイフの攻撃がかなりかわせる。

また、体力が余っている時には接近戦を挑んで相打ちを狙ってもいい。このボスはバタン化が難しく、その場その場での判断が必要とされる。



第3修行



この第3修行は槍と俵が襲ってくるなか、建物の頂上まで登ろうというものだ。一発でやられてしまうため、初めは難しいだろうが、ハターンさえ覚えてしまえば楽だ。その点では第1、第2修行より簡単だといえよう。

まず、スタートしたら右側に行き、登り始める。上に登った瞬間が最も危いので、登るタイミングには注意。でもあまりもたもたしているといっただん上に登ってしまったら後続の槍の攻撃は、しゃがめばかわせる。垂直ジャンプである程度登ると、今度は左から右に階段上になっている所に行き当たる。ここには、右

上から俵が転がってくるわけだ。

ここは左から階段を少しずつ登っていくと難しいので、下から階段上の部分のまん中へいつきに垂直ロングジャンプで登ってしまおう。そうしたらすぐ右の上に行き、俵のタイミングを見切って上に登ろう。

その後、槍のタイミングを見て右から左にジャンプで渡り、さらに上に登ると屋上だ。夕日が出ていて、なかなか美しいグラフィックだぞ。

3回連続して修行を成功させると、武器の威力が2倍になる。

つ敵は、一回矢を撃たせた後で倒しにくいといい。また、ここは右と左の両方に出口がある。右は悟空、左はまきびしのまいてある面に進むぞ。

4面 SCENE 4

羽衣の面を右に進むと行きつくと、3面のボス、猿化悟空が待っている。

ここは、下に落ちると別の面に行ってしまうので注意。猿化悟空を倒すと左上の扉が開いて進むことができる。下に落ちた場合は、羽衣の面に戻ってしまうが、この時レバーを左に入れておかないと、池に落ちてワニに食われてしまう。

4面 SCENE 6

ここは3面で、出て来た素手のザコが出現する。部屋にはまきびしがまいてあって、触れるとかなりのダメージになる。

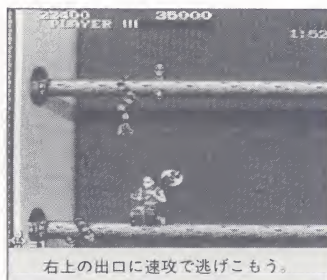
ここには、ボスナスターからエレベーターで上がってくるのと、羽衣をまとう面の左側の出口からくる2つの方法がある。

また、落とし穴がこの面にはあるが、ここから落ちるとフーの出る面の左上の扉に行きつくことになる。落ちている時に、右にレバーを入れないとやられてしまうぞ。

このシーンのつづらには時間停止、水晶玉と、いいものが2つあるから両方有効に使ってこよう。

4面 SCENE 7

ここはへじが棒に巻きついていてる部屋だ。まきびしのまいてる面の、左の出口から出るとここに来る。



右上の出口に連攻で逃げこもう。

4面 SCENE 1

4面は双拳プロスの館の中を通っていくことになる。初めのこのシーンでは、ザコ剣士と槍男が相手だ。

このシーンは何層にも分かれていますので、上や下からいきなり攻撃してくるザコ剣士が一番問題。左上の赤びょうたんのつづらや、右中段の全滅の巻き物等をうまく使ってこよう。下に降りる時に、ある程度くらってしまうのはしかたない。ダメージを最小限に押さえよう。



4面の難所。風船野郎、フーの登場だ。

4面の中で最も難しい面といえるだろう。下の針の山に落ちてしまうと一発でやられてしまうからだ。

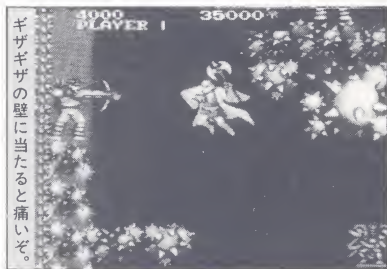
この面でも鎖鎌が役に立つ。ここでは鎖鎌にしておこう。

また、エレベーターのように上下している所はハターンで上下しているのを、それを見えたと楽になるぞ。

それと、ここは隠れボナー staircaseへの入口でもある。この面の、ある空中の一点をたたくと、エレベーターの板がでてくるのだ。探してみよう。

4面 SCENE 3

ここからはマップが一本道でないのが、番号は便宜的な



ギザギザの壁に当たると痛いぞ。

ものになる。ここはフーの部屋から素直に進むと到達するシーンで、羽衣をまとうつてギザギザの壁の上まで登っていかなければいけない。慎重にいかないと、ぶつかって体力を失うので注意。

途中で出現してくる矢を射

4面 SCENE 5

ここは俄男のいる面で、1面出てきたのと同じようなシーンだ。

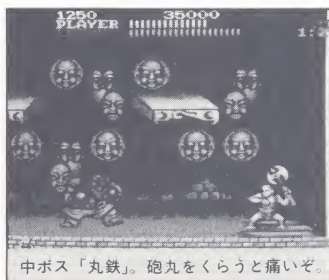
俄をとひこすのは難しいが、



4面でも俄男は出現するのだ。

4面 SCENE 8

ここは中間ボス、「丸鉄」のいる面。ヤツは砲丸を投げて



中ボス「丸鉄」。砲丸をくらうと痛いぞ。

4面 SCENE 2

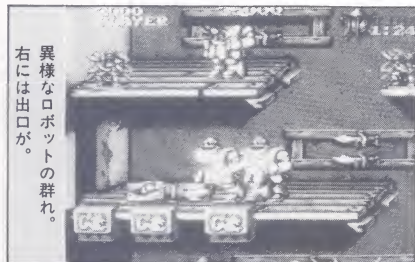
ここは風船のようにふくらんでくる敵、「フー」が出てく

攻撃してくる。注意しなければいけないのは、リズムをつけて投げつけてくる時だ。この時の威力は強烈なので、ロングジャンプでかわそう。慎重にやれば、武器の威力が2倍になっただけでなく、大丈夫。

4面 SCENE 9

ここは中間ボス「岩鉄」を倒した後にくる面、奇怪なロボットがいっぱいいる面。

ロボットはヨーヨーで攻撃してくるが、天井からナイフも落ちてくる。ロボットは耐



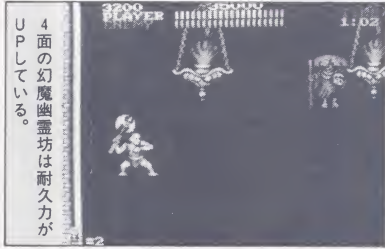
異様なロボットの群れ。右には出口が。

ス力がかないあるので、武器の威力が2倍になっていないと、ロボットは近づくこと動き出さず、あまりいっぺんに多くのロボットを起ささないようにしよう。

また、左上に時間停止、赤びょうたんのつらがあり、まんなにはPOWがある。しかも出口は右側だが、空中のあまのりもたたくと左側の壁が壊れ、ボス面に行くことができる。

4面 SCENE 10

ここは2面のボス、空怪がいるが、耐久力が2倍になっている。武器の2倍があれば



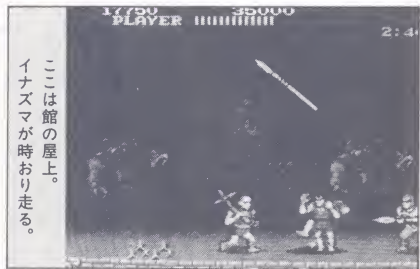
4面の幻魔幽霊坊は耐久力がUPしている。

2面と同じ回数ダメージを与えれば倒せるわけだ。ここは、前の面でポーナス面に行かなかった場合にやることになる面だ。

4面 SCENE 11

ここはポーナス面に行くことのできる面だ。館の屋上のシーンで、まきびしが置いてあり、素手のザコと槍男が攻撃してきて、かなり難しい。

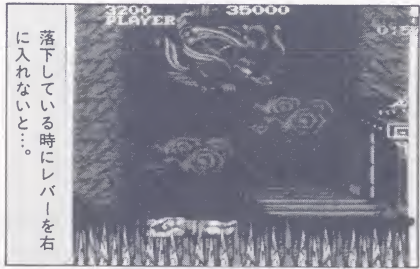
でも、ポーナステージでライフが満タンになっているはずなので、虎気功を撃ちまかりながら進む。虎気功を撃つと同時にジャンプして、まきびしを飛び越えていくとザコに体当たりされにくいぞ。



ここは館の屋上。イナズマが時おり走る。

4面 SCENE 12

ここはポーナス面経由と、そうでないルートが合流する面。でも、実はただ下に落ちるだけの面でもある。レバ

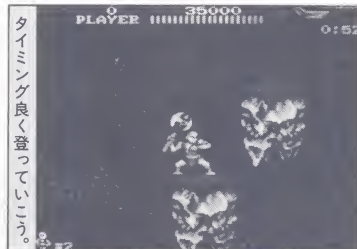


落下している時にレバーを右に入れないと...

1を右に入れておけばいいだけだ。右に入れないと、いきなり下に落ちて死んでしまう。また、あまり早めにレバーを右に入れると鉄球に触れ、体力を少し失うので注意。

4面 SCENE 13

ここは浮き石が階段上に並



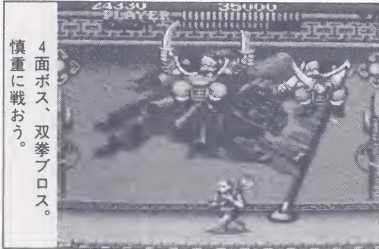
タイミング良く登っていきこう。タイミンが良く登っていきこう。

んでいる面。もたもたしていると、下から石が落ちていってしまうぞ。速めに登っていきこう。次の部屋はついに4面のボスだ。

4面 SCENE 14

エンドボス 双拳ボロス

このボスはボロスというだけあって、兄弟で2人同時の攻撃をしかけてくる。必ず2人のうち1人は、剣をクロス



4面ボス、双拳ボロス。慎重に戦おう。

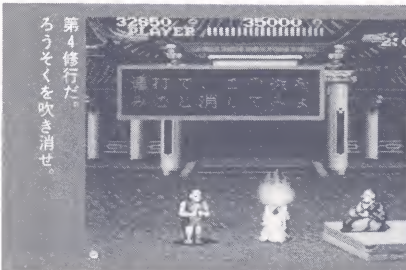
させて防御の姿勢をとっている。剣をクロスさせていないほうの敵を狙おう。武器の威力が2倍になっていれば楽だぞ。たまに、ボロスのうちの1人がジャンプしてつこうんでいるが、タイミングを見切れれば、下をくぐるので大丈夫だ。時間をかけて慎重にいこう。

5面 SCENE 1

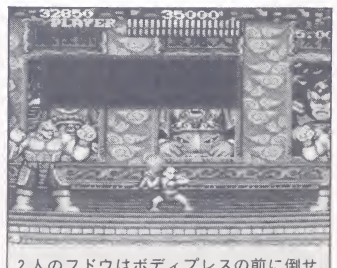
5面はシーンが2つしかなく、初めは2人のフドウが出てくる。

ここは修行を4回中3回成功して、武器の威力が2倍になっていないとほとんど無理。

この修行は、連打でロウソクの炎を吹き消すというものだ。41発たたくと炎が消えるので、がんばってボタンを連打してほしい。全ての修行の中で最も簡単な修行だろう。4つ全部の修行を成功させると、虎気功の撃てるゲージが2倍になるぞ。



第4修行だ。ろうそくを吹き消せ。



2人のフドウはボディプレスの前に倒せ。

5面 SCENE 2

エンドボス 龍拳王

この最後のボスは、龍気功を出して攻撃してくる他、キックなどでも攻撃してくる。しかし、ここは武器力が2

倍になっているはずだから、何も考えず問答無用でボタンをたたき続ければ楽勝だろう。ケンオウのくせに、ふがいないヤツ。

1周めは二セのボスだったというところで、全く同じ2周めをクリアすると、真のエンディングが見られる。1周めでは5万点、2周めをクリアのクリアボーナスが入る。



龍拳王の龍気功だ。

スペシャルボーナスが命!

忍

SHINOBI

©セガ

PON



これがスペシャルボーナス。ぜひ取ろう!

各ミッション攻略だ

MISSION 1-1

まずは小手調べ。この面でスペシャルボーナスを取れないように、お話にならない。とは言っても、やはり難しいので慎重に進むことを心がけよう。

基本的には子供忍者を助けながら、下上下下したと進むのが良いでしょう。2つめの下を歩いている所でナイフザコが3匹走ってくるが、あわてずに最初の2匹を1回の攻撃で殺し、残りの1匹を切り殺す方法が確実でしょう。

とにかく敵を全滅させよう。とは考えず、先に進むことを優先しましょう。下手をして手裏剣を投げてしまったら元も子もないのですから。

MISSION 1-2

この面からスパイダーマンが登場しますが、全体的にも進むのが困難になってきます。自分なりのパターンを作るのが一番でしょう。

後半で一カ所忍術を使わなければならぬ場所があるので、ここまでミスしてなければ、ためらわずに使ってしましましょう。

手裏剣を初めから撃ちまくる人は、別に問題ないでしょう。

MISSION 1-3

一面のボス、とは言っても決してなめてはいけません。タイミング良くジャンプし

て手裏剣をヤツの頭の高さで投げていけば、ヤツは火の玉を出すことなく、いつのまにかくたばります。もし火の玉を出して来ても、しつぽの方には当たり判定がないので、うまく飛び越えましょう。

MISSION 2-1

この面は慎重に進めば特に問題はないでしょう。

刀を持った中国人は奥からヤツの正面に着地し、素早くけりを入れてあげましょう。

MISSION 2-2

ここは、はっきり言って難しいです。

この面から、やっかいな忍者が出現します。こいつはスキを見せるまで、こちらの攻撃を受け付けないので、タイミング良くしゃがんで殺しましょう。

中国人に対しては刀を投げさせ、それを飛び越えて殺す。という方法が有効でしょう。しかし段差の上にいる中国人にこの方法は使えないので、投げさせた刀が反転し、返っていくところの刀を追いかけ、ヤツが刀を受け取った瞬間に切り殺すのが一番でしょう。

MISSION 2-3

この面は、誰でも20万点を稼ぐことが出来るでしょう。

中盤の中洲では、忍術を使った方が賢明でしょう。ザコが2匹出て来る場所が

3カ所あるのを忘れず。

MISSION 2-4

ボスのヘリは、弱点に3〜4発当てたら黄色忍者を3匹殺す。これを繰り返しましょう。忍者を殺さないで、ヘリコプターがいつまでたっても降りて来ないからです。

MISSION 3-1

このあたりから、忍者がフオーメーションを組んで来るので注意が必要です。

後半では忍術を使った方が安全でしょう。出口の近くの忍者達は、①台上の上になる。

②青忍者が2匹飛んで来たら前方にジャンプせずに降りる。

③前から来る緑忍者に一発けりを入れる。という順でかわし、さっさと出口へ入りましょう。

MISSION 3-2

この面は伏せているピストル野郎が2匹出て来ますが、1匹目は近づけば起き上りますが、2匹目はまず手前の青忍者をしとめてから、ピストルの弾のタイミングをはずしてタックルをかけます。自分は跳ね飛ばされますが、ヤツは起き上がっているので、容易に殺すことが出来ます。

最後にスパイダーマンが2匹出るのを忘れず。

MISSION 3-3

忍者ONLEYの面、青忍者が4匹同時に襲ってくる所は、写真の場所で忍術を使って下

絶対とろろろスペシャルボーナス

聞きなれない人もいると思うので説明しよう。はっきり言って、手裏剣を使ってはいけない!

そうです。手裏剣を撃たず、パンチ、けり、刀を使って敵を殺し、面クリアに走ると、なんと20万点入るのです。その際に忍術を使ってもかまわないので、手裏剣を撃つのは惜しまずに忍術を使いましょう。もちろん忍術を使わないまま面クリアすると、スペシャルと忍術の両方のボーナスで20万5千点を取ることが出来ます。

このスペシャルボーナスはその気になれば全14シーン(ボスは除く)すべて取る事が出来るのですが、慣れるまでは、かなり慎重に進まないと、遠すぎて手裏剣を投げ

てしまったり、引き付けすぎて、いきなり走ってくるザコにナイフで刺されてしまうことも、ありがちなのです。前半の面で強敵なのは、なんといてもスパイダーマンでしょう。いままでは遠くから手裏剣で、いとも簡単に殺すことが出来ましたが、けり等で殺すとなると、容易ではありません。

やはりポイントはあたりのザコを出来る限り殺しておいて、スパイダーマンの裏下に自分を位置しないように、しやがみながら進み、落下した瞬間に殺すのがベストでしょう。

とにかくスペシャルボーナスを取ることは、とても困難なので、何度もプレイして慣れることが大切です。

てしまったり、引き付けすぎて、いきなり走ってくるザコにナイフで刺されてしまうことも、ありがちなのです。前半の面で強敵なのは、なんといてもスパイダーマンでしょう。いままでは遠くから手裏剣で、いとも簡単に殺すことが出来ましたが、けり等で殺すとなると、容易ではありません。

この面は伏せているピストル野郎が2匹出て来ますが、1匹目は近づけば起き上りますが、2匹目はまず手前の青忍者をしとめてから、ピストルの弾のタイミングをはずしてタックルをかけます。自分は跳ね飛ばされますが、ヤツは起き上がっているので、容易に殺すことが出来ます。

この面は伏せているピストル野郎が2匹出て来ますが、1匹目は近づけば起き上りますが、2匹目はまず手前の青忍者をしとめてから、ピストルの弾のタイミングをはずしてタックルをかけます。自分は跳ね飛ばされますが、ヤツは起き上がっているので、容易に殺すことが出来ます。

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部 行

キ
リ
ト
リ
線

| | |
|---|----------------------|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 () 才 性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 () | |
| ①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 () | |
| 希望する商品の番号 | |

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部




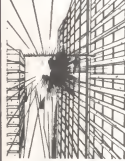
「4大ヘリコプター空中大会戦
君の評価は？」係

キ
リ
ト
リ
線

| | |
|--|----------------------|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 () 才 性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 () | |
| ①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 | |
| ●4大ヘリの企画に対 して、君のご意見は？ | |

4大ヘリコプター空中 大会戦、君の評価は？

それぞれのゲームの、それぞれのジャンルに10段階評価で得点を付け、その理由、意見を書いて送ってくれ！この評価は各メーカーにも、ちゃんと伝えるよ。またスルドイ意見の君にはゲームストテレカをプレゼントしよう。

| ゲーム名 | 実際にプレイした感想は？ | 攻略記事の評価は？ | 開発陣乱入記事の評価は？ | 合計点 |
|---|--------------|-----------|--------------|-----|
|  A-JAX | 得点 | 得点 | 得点 | ↓ |
| | | | | |
|  究極タイガー | 得点 | 得点 | 得点 | ↓ |
| | | | | |
|  Mr. HELI | 得点 | 得点 | 得点 | ↓ |
| | | | | |
|  サンダーブレード | 得点 | 得点 | 得点 | ↓ |
| | | | | |

●切りは3月5日です。(担当 野村流紋)

GAMEST

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で78ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

▲：ゲームストは、どこでお買いになりましたか？

①書店 ②ゲームセンター ③その他

●：1番おもしろかったコーナー名

◎：おもしろくなかったところは？

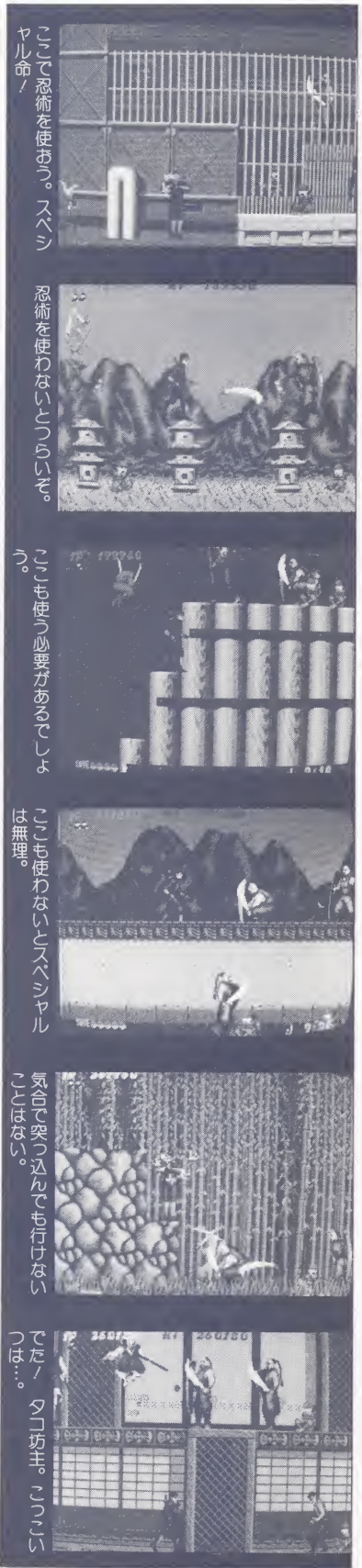
◇：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

◇：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

◇：ゲームストでは3月2・3日のAOUショーに出展予定(といってもわずか1コマ・2.7m×2.7m)ですが、あなたが企画担当者だったら、どんなすごい企画をたてますか。お知恵拝借。

キリトリ線

キリトリ線



ここで忍術を使おう。スペシャル命！

忍術を使わないとつらいぞ。

ここも使う必要があるでしょう。

ここも使わないとスペシャルは無理。

気合で突っ込んでも行けないことはない。

でた！「タコ」坊主。ここはまず。

さい。

ここも自分なりのパターンを作るのが一番です。手前と奥をうまく利用するのがポイントです。

この面一度死ぬと、かなりつらくなるので、復活用のパターンを作っておくと最適です。

MISSION 3-4

3面のボス、マンダラ。始まったらすぐに、撃ちながら右ヘダッシュし、仏像にギリギリの所で忍術を使います。あとは、ジャンプしながら手裏剣を投げまくります。気合と根性がないと跳ね飛ばされてしまいますよ。

仏像を殺せば、勝ったも同然。ボスは火の玉を出して来

MISSION 4-1

この面は、すこしでも進むと、忍者がすかさず出現して来るので、ゆっくり進むことを心がけましょう。

中盤で燈籠の上に中国人が刀をかまえています。ここでは忍術を使った方が確実でしょう。

MISSION 4-2

この面はスペシャルボーン

スを取るには非常に難しいでしょう。

突っこんで来るバケモノに落とされないように、出現場所をちゃんとチェックしましょう。

まん中の降りる所では、青忍者2匹を中国人の所まで誘導して忍術を使いましょう。

MISSION 4-3

この面もバケモノの突っ込みが激しいので必ず殺しましょう。

後半で中国人がせまい木の上の上立っている。そのためだけに忍術を使えばスペシャルは取れるでしょう。とにかく落とされないようにしましょう。

MISSION 4-4

このボスは一面のボスよりは弱いでしょう。

刀を振って突っ込んで来ますが、あわてずに頭をねらえば心配ないでしょう。

MISSION 5-1

ここは特に問題ないでしょう。

スペシャルを取るには忍術を使う必要があるでしょう。

MISSION 5-2

青忍者が飛びまわっている面。ここは、青忍者が飛んで

来たらとにかく後ろに下りましょう。

中国人が下で2匹待ちかまえている所では忍術使うことすすめます。

MISSION 5-3

この面しか出て来ないタコ坊主は自分がパワーアップしてない時は手強いでしょう。このザコは全員しゃがんで撃つので上に登った一度ジャンプしましょう。でも最後の2匹は何度も言うように慎重に進もう。

MISSION 5-4

最後のボス、4匹がそれぞれ違った攻撃をくり出して来

ます。

まず1匹目、こいつは稲妻をあやつって来ますが、雷の切れ目が命の切れ目、雷の放電が終わった時に手裏剣を当てれば楽に勝てるでしょう。

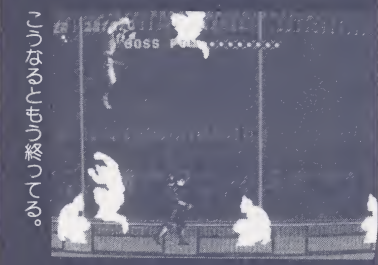
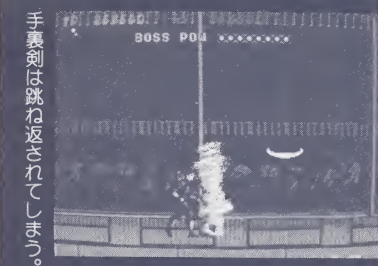
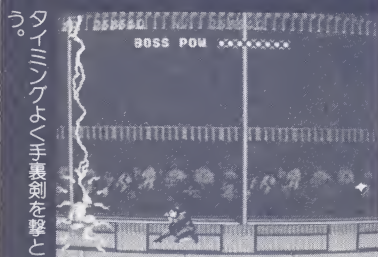
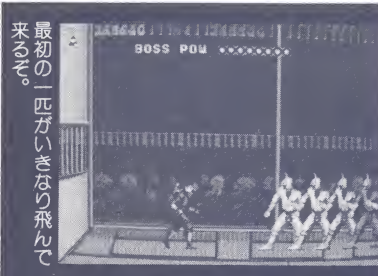
次の2匹目ですが、こいつは、けり等の直接的攻撃でなければ殺せん。こいつは危険な！と思ったら忍術を使うべきでしょう。

3匹目、写真を見てもうればわかりますが、敵の数を増やしたら必ず敗けてしまいます。速攻命で殺しましょう。そして4匹目、こいつが忍者部隊をあやつっている真のボスだ。

やたら走りまわって変な奴。しかしその実体は、主人公ジョムサシに忍術を教えてくれた恩師ナカハラだったのだ。こいつはつかみどころのない奴だ。しかも弱い。

手裏剣を撃ちまくれば、いつのまにか勝てるでしょう。奴をたおせばクリアとなりボーナスとして5万点入ります。

多少わかりにくいとは思いますが、何度もプレイして自分のものにするのが一番です。



最初の一匹がいきなり飛んで来るぞ。

タコ坊主は手裏剣を撃つ。

手裏剣は跳ね返されてしまう。

こいつはめんどくさいやつ。

恩師ナカハラ。最後の、ああ疲れた。

キャラクターを取るか点数を取るか!?



©ジャレコ

それぞれのタイプの遊び方を用意したよ。
しかも、ちゃちゃちゃん、人形の出し方つき。
それどもやらない君はぶたにもあたる。

やまかわ悠理

アイテムの法則

いきなりですが、アイテムには法則があったのです。詳しく説明すると、×面では○×回爆弾が投げられた時にアイテムが入っている爆弾が爆発すると△△のアイテムが必ず出るといことです。ただし、爆弾を投げたというのには、敵ぶたさんが投げた回数も含まれているということなので、実際には非常に困難なことなんです。

これらの法則で出るアイテムは、1UPを除いたすべてです。1UPだけはランダムによります。

さて、決められたアイテムの法則を具体的に説明しましょう。

各アイテムには、それぞれに数字が決められています。ごりんくなら1・おむすびなら2といった具合。

そして、爆弾の投げた回数ですが、最初は①からスタートします。1回爆弾を投げると②になって、以後③④…と続き、⑤までいったら次は①に戻ります。1面進むと最初が⑥から始まります。

もうわかりましたよね。あとは、各自で調べて下さい。(不親切だなあ、といったつづ説明を終わらせよう。)

ぶたの謎

ぶたに真珠ならぬ、ぶたさんにはーるですが、実は他のアイテムに影響をおよぼすものだったのです。

ばーるには、赤・紫・青の色がありますが、それぞれ

アイテムの入った爆弾の爆発した順番で色が決まります。最初なら赤、2番目は紫、3番目は青です。

しかし、これを1個取ったところでは変化はありません。変化があるのは2個目からです。しかも、同じ色でなくてはいけません。色によって取る個数が違います。

紫なら2個、赤なら3個取った時に変化がみられます。紫の効果は、以後のアイテムの効果も2倍に、赤なら3倍になります。つまり、赤いごりんくさんすーつなら、3回の爆発に耐えられるということになります。変化が無いアイテムといえば、やさいもと1UPぐらいです。

残った青ばーるですが、3個目を取った時に、効果みないなものが得られているのです。つまり、青ばーるの4個目が、あるアイテムに化けるのです。説明書には書いてあるけど、なかなか出ないアイテムですよ。

しかし、普通は狙って出せるものではありませんね。やっぱり運にたよるしかないようです。

遊ぶ方法

とにかく先へ進みたいよ、という人のために必勝法を伝授しましょう。

○敵のぶたさんは首より上を狙え。

○リバウンドを見切れ。

○爆弾は狙って投げろ。

○アイテムを取りまくれ。

○敵キャラの性格を見抜け。爆弾が飛びかっている時はしばらく伏せて様子を見る。

これらのことを守っていれば

ば、普通にやっていたらクリアできるでしょう。

これは別に、12面の基本的な攻略法を伝授しましょう。

①爆弾を投げる。

②火のついた爆弾に、みらーぶたさんがやって来たら伏せる。

③爆発したら①に戻る。

これに、爆弾を直撃させる手もありますが、前述の方が安全だと思います。

これで、ちゃぶたさんやおぶたさんのような人でモクリア確定// わからないことがあれば私に聞きなさい。ホッホッホッ。(完全につけあがっているなあ。)

遊ぶ方法

クリアもできて、ちよっぴり余裕がある君に絶対におすすめの、これから説明する遊び方だ。

①まず、お好みの色のぶたさんを残す。

②なるべく、ける・ひっぱた<...etc.の暴行を加える。

③ぶたさんの表情・行動が変化すれば大成功。

④お好みの色のぶたさんを探す。

⑤体あたりをぶちかます(休みを入れないこと)。

⑥その場からはなれる(はなれなくてもいい場合もありますよ)。

⑦ぶたさんの行動に変化がみられれば大成功。

①性格がおとなしそうなぶたさんを残す。(これでもいいけど、おとなしいほうがやりやすい。)

②フィールド上にある爆弾を少なくする。

③審判が爆弾を置いたあとに隅の道に待ちかまえる。

④審判が戻ってきたら後ろを向いて伏せる。

⑤審判が妙な物を上げたら成功。

①死に場所(面)を選ぶ。

②面がスタートしたら、壁に直角に爆弾を投げ、その爆弾に自ら突っこみ自殺する。

③キャラクターに変化があれば大成功!? (この技は不可抗力の事故でも成功しますので、念のため。)

①敵のぶたさんを全滅させる。(どの面でもよい)

②自爆する。

③ミスして飛んで行く間に面クリアのメッセージが出たら成功。残りのぶたさんの表示を見よう。ぶたさんが画面から消えなければ、ぶたさんは減らないよ。

④ただし、残りのぶたさんがいない時に、この技をやるとゲームオーバーになってしまうので注意。

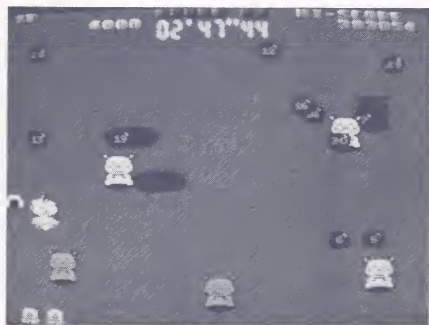
①くろぶたさん・めたるぶたさん・こーるとぶたさん・みらーぶたさんのいずれかを1匹だけ残す。

②なるべくあいをする。

③くろぶたさん・めたるぶたさん・こーるとぶたさん・みらーぶたさんのいずれかを1匹だけ残す。

④くろぶたさん・めたるぶたさん・こーるとぶたさん・みらーぶたさんのいずれかを1匹だけ残す。

⑤くろぶたさん・めたるぶたさん・こーるとぶたさん・みらーぶたさんのいずれかを1匹だけ残す。



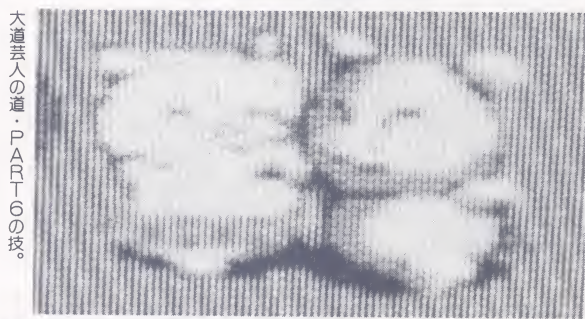
大道芸人の道・PART 4の技の一例。



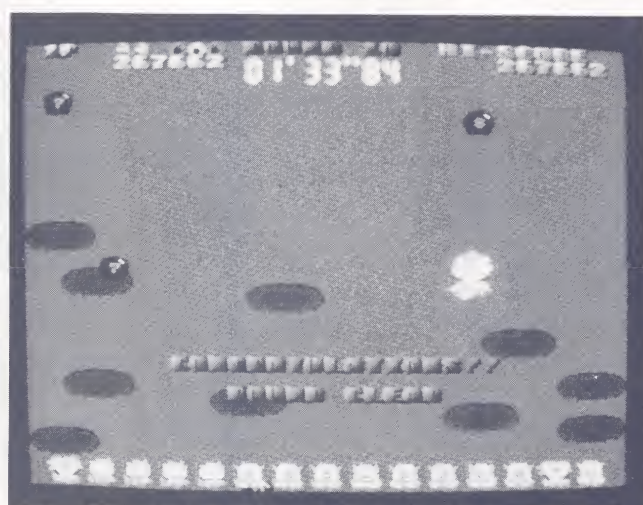
大道芸人の道・PART 3の技の一例。



◎敵のぶたさんがずつとたいてくれれば成功。あとはタイム切れまでどーすることもできません。



大道芸人の道・PART 6の技。



大道芸人の道・PART 5の技。残りのぶたさんに注目。



こんな点数1Pじゃでないよ。

これらの技は、実際にやれば絶対におもしろいということを保証しましょう。ただし、財布の中身までは保障しませんのであしからず。

遊び方のCC 点数の道

ハイスコアを狙う// とい

得点表

| ぶたさんのいろ じかん | あお、しろ、ちゃ、はい | き、みどり、むらさき、みずいろ | あか、きみどり、だいたい、べえじゅ、 | くろ | めたる | ごーるど | みらあ |
|----------------|-------------|-----------------|--------------------|--------|--------|--------|---------|
| 3'00"~ | 1,000 | 3,000 | 5,000 | 10,000 | 30,000 | 50,000 | 100,000 |
| 2'49"~ | 500 | 2,000 | 3,000 | 5,000 | 20,000 | 30,000 | 50,000 |
| 39"~ | 300 | 1,000 | 2,000 | 3,000 | 10,000 | 20,000 | 30,000 |
| 29"~ | 200 | 500 | 1,000 | 2,000 | 5,000 | 100 | 20,000 |
| 19"~ | 100 | 300 | 500 | 1,000 | 3,000 | 5,000 | 10,000 |
| 09"~ | 50 | 200 | 300 | 500 | 2,000 | 3,000 | 5,000 |
| 1'59"~ | 30 | 100 | 200 | 300 | 1,000 | 2,000 | 3,000 |
| 49"~ | 20 | 50 | 100 | 200 | 500 | 1,000 | 2,000 |
| 39"~ | 10 | 30 | 50 | 100 | 300 | 500 | 1,000 |
| 29"~ | 500 | 20 | 30 | 50 | 200 | 300 | 500 |
| 19"~ | 5 | 10 | 20 | 30 | 100 | 200 | 300 |
| 09"~ | 3 | 5 | 10 | 20 | 50 | 10,000 | 200 |
| 0'59"~ | 2 | 3 | 5 | 10 | 30 | 50 | 100 |
| 49"~ | 1 | 2 | 3 | 5 | 20 | 30 | 50 |
| 39"~ | 1 | 1 | 2 | 3 | 10 | 20 | 30 |
| 29"~ | 1 | 1 | 1 | 2 | 5 | 10 | 20 |
| 19"~ | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 10 |
| 09"~ | 1 | 1 | 1 | 1000 | 2 | 3 | 5 |

う人は以後のことを守りましょう。
○なるべく早く敵ぶたさんを倒す。
○すりびんがすは取らない。取るとしても面クリア後に。
○なるべく一度にまとめて敵ぶたさんを倒す。
○ぶたたたきげーむでも手を抜かない。

いつでも全面クリアできる人ならば、これらのことを守ってれば、あとは時の運。それでは、最後に得点表をおまけとしてつけましょう。この表は、前の時のバージョンのもので、若干の狂いがありますのでご了承下さい。しかし、みらあぶたさんを10秒以内で倒せる訳がないでしょう。

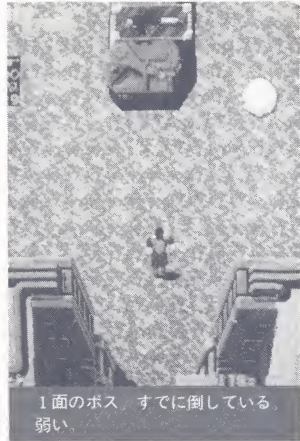
そして、1Pには無いけど2Pには残りぶたさんがボーナス点になります。1匹なら1万点、2匹なら2万点、3匹なら4万点、4匹なら8万点。という具合に、ねずみ算式に点数が増えていき、無限に点数を取れることも可能です。お金がかかるとね。
(ちゃぶたまん・悠理)

全7面一挙粉碎!! HEAVY BARREL

あのデコがループレバーのゲームで挑戦してきた。

手強いぞ。最強最終破壊兵器、
ヘビーバレルを完成させら
れるが。使い切れるが。

それがカギだ。GO!



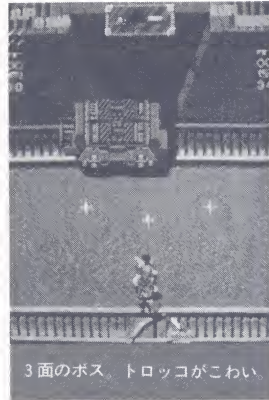
1面のボス。すでに倒れている。弱い。



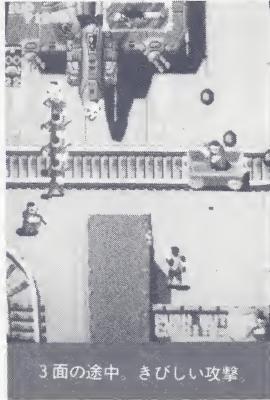
最終面のボス。もう倒れている。

©データイースト

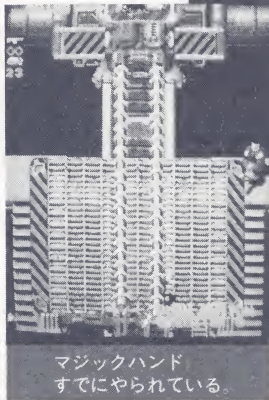
山河悠理



3面のボス。トロッコがこわい。



3面の途中。きびしい攻撃。



マジックハンド
すでにやられている。

操作は、8方向ループレバーにボタン。ボタンは、メインショットとアイテムショットにわかれている。ゲームスタート時は、メインショットがマシンガンで、アイテム

操作は、8方向ループレバーにボタン。ボタンは、メインショットとアイテムショットにわかれている。ゲームスタート時は、メインショットがマシンガンで、アイテム

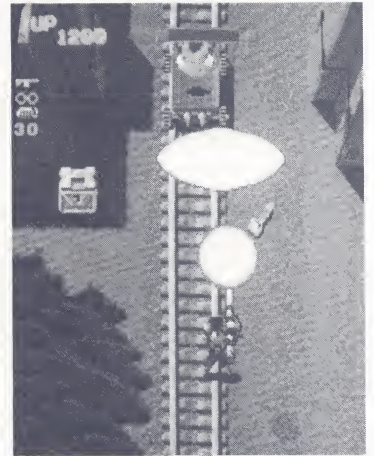
ショットが手榴弾だ。敵を倒すと、武器や鍵をまねに出してくれるので、しっかりと取ろう。

鍵を持っていると、所々に置いてある箱を開けることができる。箱の中には、武器や点数やUPなどが入っている。最大の武器「HEAVY BARREL」のパーツも入っているのだ。

アイテム表を参考にがんばろう。

HEAVY BARRELとは

「超絶的最终破壊兵器」の名を持つ「HEAVY BARREL」。この武器、先ほども少しふれたが、6つのパーツを集めることによって使えるようになる。ただし、一定時間で効果は切れてしまう。この武器の威力だが、インド人もびっくりしてしまうほどのパワーを持っている。最終面のボスも0.2秒で倒せてしまう恐ろしい武器なのだ。発射はメインショット側のボタンを使う。もちろんループレバーで方向をかえられる。このパーツが入っている箱はいつも同じ場所なので、好きな場所で完成させることも可能だ。



HEAVY BARRELのパワーだ!! 敵兵もびっくり。

全7面の紹介だ

1面

最初の面ということもあって、比較的簡単である。装備さえ落ちなければ、ガンガン進んで行ける。この面で難しいところといえば、最後のゲートの両側にいるザコ2人。こいつは手榴弾で倒せ。

ボスは、何らかの武器があれば攻撃されずに倒すことも可能だ。死んでいて、普通のマシンガンでも落ちつけば、こんな楽勝。

2面

この面での最強の敵は、フワフワ浮いている敵。こいつは、無視すると後ろにたまってきて弾を出してくる。出てきたら早めに倒そう。

それと、リフトの上に乗ってからは、緑のザコが突攻してくるので、乗られないように倒そう。砲台も確実に倒しておこう。死んだらつらいから!!

3面

ボスは、マジックハンドみたいなものをばししてくるので、それには要注意。マジックハンドのびきった時に前に出て、斜めに撃てば勝てるはず。ボスの直前に出てくるザコを倒すのを忘れずに。

この面あたりからハードになってくる。なんていったって、トロッコに乗ったザコがうっとーしい。ザコを倒してもトロッコが残って、勝手に倒してもレールの上だけで走るからだ。レールの上での戦いは、とにかくさける

こと。

横スクロールに変わって出てくる砲台も、確実に倒していかないと痛い目にあうぞ。

ボスは、これまでの攻撃に比べればへのカッパ。トロッコに注意していれば勝てるでしょう。

また、この面から装甲兵が出現します。単に2発当てないと死なないだけなんですけどね。

4面

全面を通して1.2番目の難易度が高い面が4面だ。この面は階段をどんと登っていく面なだけで、メインショットがあまり有効に使えなくなっている。だから、アイテムショットで、上のほうからゆっくり倒していかないときつい。アイテムショットのパワーが何も無いと、ちょっと無理かもしれない。

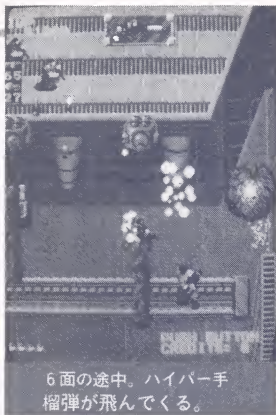
あと、地雷みたいなのがちよまか動く敵なので、親父さんがいるので絶対に退治しよう。

ボスは、ヘリコプターが2台。HEAVY BARRELを使いたくなるくらいつらい。片側だけをとにかく倒すこと。

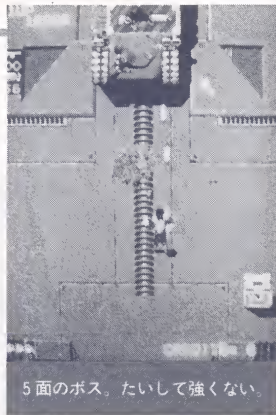
5面

先ほどの面に比べると全然怖くない面だ。だけど足場が狭い所があるので、そこに注意すれば4面をクリアした君ならまず大丈夫。

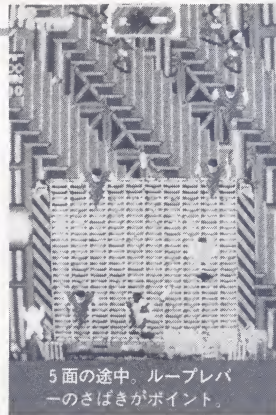
ボスは、1面のボスのパワーアップ版。出現と同時に連射していれば楽勝。でも、ボスの出すミサイルの爆風には注意しよう。まったく話は別なんだけど



6面の途中、ハイパー手榴弾が飛んでくる。



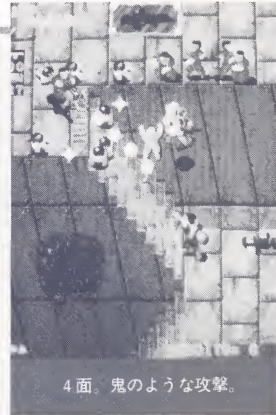
5面のボス。たいして強くない。



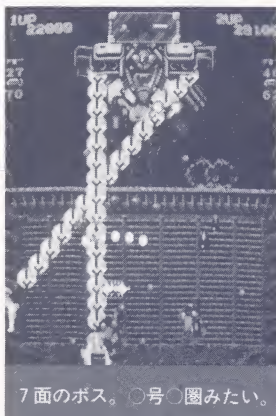
5面の途中。ループレバーのさばきがポイント。



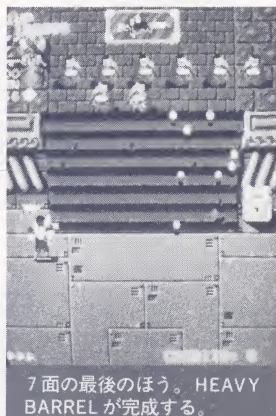
4面のボス。やられてパンザイ!! のわけがない。



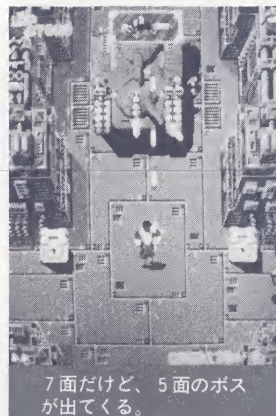
4面。鬼のような攻撃。



7面のボス。○号○圏みたい。



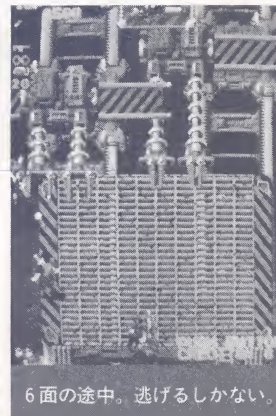
7面の最後のほう。HEAVY BARRELが完成する。



7面だけど、5面のボスが出てくる。

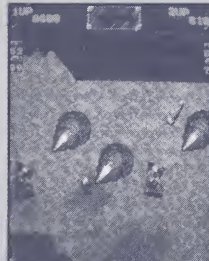


6面のボス。弱い弱い。



6面の途中。逃げるしかない。

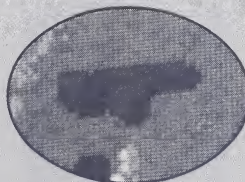
メインショット



火炎放射器…炎を放射する。幅が広い。



5WAYライフル…5方向へ攻撃。

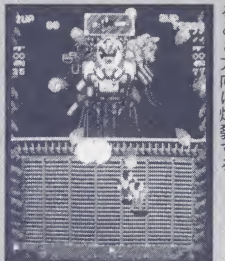


ハイパーマシンガン…強力なマシンガン。

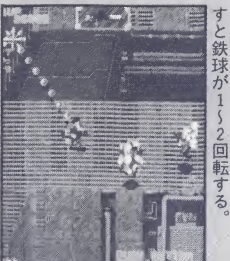
アイテムショット



スモーク…敵の攻撃を防ぐと同時に攻撃する。

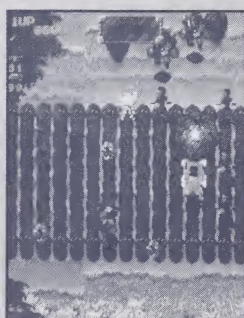


ハイパー手榴弾…爆発すると8方向に炸裂する。



ハイパー鎖鉄球…ボタンを押すと鉄球が1〜2回転する。

オンショット



バリアボール…取れば回転して防衛。攻撃に有効になる。一定時間でなくなる。



ミラーボール…2人用に限り有効。取れば取った人の武器が発射する。

アイテム表

この面のグラフィックはきれいだよ。

6「面」

この面は、4面と並んで結構つらい面だ。

面の始めは、ベルトコンベアに乗った敵の攻撃があり、中盤は火炎放射機+トロッコ兵+ハイパー手榴弾の混合攻撃。リフトに乗ってからは、マジックハンドの2機同時攻撃。かなりすさまじいものである。

ボスは、3匹のロボット。1機ずつ倒していけば全然強くない敵だ。

7「面」

いよいよ最終面。ここでは今までの総まとめといった感じになっている。5・6面のボスも登場するし、ハイパー手榴弾がほんぽん飛んでくるし…。でも、総合的にみれば、4面と6面よりは簡単だと思えるよ。

ボスは、きちんとブレイヤーを狙ってくるマジックハンド2本に、ミサイル弾2門を装備している。自分のパワーアップが何も無い時はきついが、HEAVY BARRELを持っていたら楽勝!!

攻略のコツはこれだ

攻略についてだけど、第一に自分のパターンを作ってしまうこと。特に、箱の中身はいつも決まった物が出るので、HEAVY BARRELを難所で完成させるパターンを作ってしまうのがいいでしょう。その他の場所は、ハイパー手榴弾と火炎放射器の装備で、ゆっくりと前進すれば少しは楽になるハズ。あとはループレバーのさばき方だね。飛んでくるザコを残すときつからね。



こんな
スポーツって
見たことない
JOE 山田

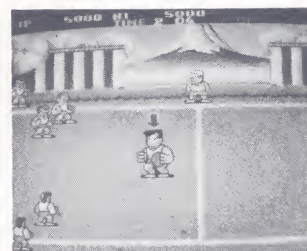
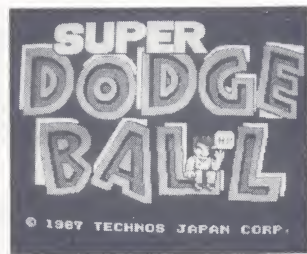
©テクノスジャパン

海外版のタイトルです。舎弟は金髪。

それでは、見返りアタックを真せましよう。

左タッシュで、ジャンプ(3)。

右へふり向き、ワイミングを真つ(3)。



優良ゲームとして表彰してやろうと思っ

きたPTAのおばさんも、さすがに目をむ

いた！ という爽快スポーツゲーム。こり

やー熱血ドッチャーになるしかない!!

敵を知る前に己を知れ!!

攻撃する時の自分のシ

ュートは幾つあると思う?

答は、この後を読んでくれ。前回(2月号)も書いたが、自分の技を知ってからゲームが始まるんだ。肝に銘じてくれよ。

技は、オフエンスとディフェンスに分れるが、オフエンスの中でも基本技と必殺技、さらに必殺応用技に分れるんだ。

では、それぞれを分類して、解説していこうかね。

オフエンス・基本技

☆シュート…これは簡単。シュートボタンを押すだけ。そのさい、基本的に点滅している敵に飛んでいくのだが、自分の向きやレバーの入れ具合で、ボールの飛ぶ方向が変わ

るのも覚えておこう。

実は、ほとんど使わないのだけだね。

☆タッシュシュート…ショットパワーが少し上がる。その他は、シュートと同じだが、敵がセンターラインぎりぎりにいる場合は、なかなか有効だ。

☆ジャンプシュート…ショットパワーが少し上がる。この技の利点は、シューターの座標が変わらないのと、外野が使える技だということ。

ただし、敵によられるとほとんど敵にボールがまわってしまうので一撃必殺を狙え

☆タッシュジャンプシュート(略してDJUS)…これが攻撃の基本。舎弟だこれで最強のショットパワーで最大になる。くにおだとなめんなよ球になるのはご承知のとおり。

オフエンス・応用技

☆変化球…何てことはない、シュートした後でレバーを入れるだけなの。しかし、効果は大だ。アイスランドで最も使えるぞ。

ただし、球のスピードが速いと、やりづらい。シュートまたはタッシュシュート(略してDJUS)と併用すれば、強力だぜ!!

☆DJUS…やることは、DJUSと同じだが、タイミングが違ふ。ジャンプすると同時にシュートするのだ。すると敵のジャンプのタイミングがずれて、当たる可能性が上がるわけ。

☆DJUS…これもやることはDJUSと同じだが、タイミングが違ふというシロモノ。今度は、着地直前にシュート//ジャンプしている間に敵との距離が短くなり、とら

ただし、取られた場合、そのキャラが致命傷となるので、捨て身の攻撃とも言えるだろう。

オフエンス・特殊技

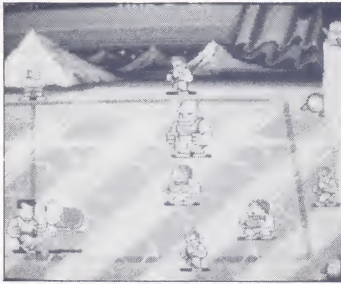
☆くにお魔球…くにおがDJUSをした場合、あるタイミングでこれがサクレツする。比較的に取られにくい。アメリカでは、これが毎回出せるようにせねば…。

☆見返りアタック…これぞ特殊技の真骨頂!!

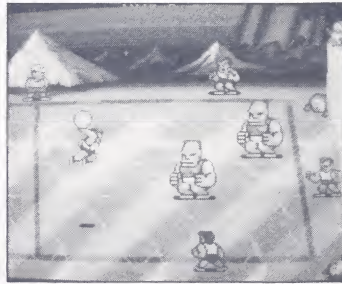
右へこの技を出したい場合、左へタッシュする。そしてジャンプする。ジャンプするや否やレバーを右へ入れる。そしてシュート!! やつてる事はDJUSなのだが、敵陣地へ入らずにすむ、というのが最大の利点。これを利用しない手は無いぞ!!

☆まりつき…プレイをしているで腹が立つのが、ゴリさんの補給。これを断とうという技。ゴリさんは、補給される時にセンターラインからわいてくる。そのさい、走ってくるのでスキだらけ。

くにおに球を持たせて、センターラインの一番下で待っているよう。息の根の止まった敵の魂が画面上から消えたと補給のゴリさんが下から走ってくる。そこを狙ってシュートする。そうすると、ゴリさんは倒れて球は自分の手中に



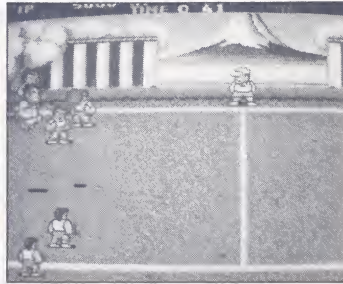
まりつき。近づく敵に注意せよ。



DJS◎です。もっとネバッてもOK /

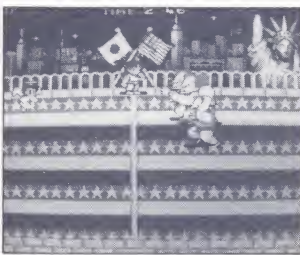


DJS◎です。舍弟はすでに着地してる。



そして、シュート / (4)。

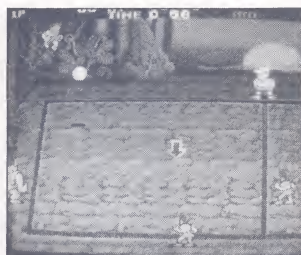
ボールに飢えるゴリさん。一人踊る。



ヤラレタ。問答無用と言いつつ席を立つ…。

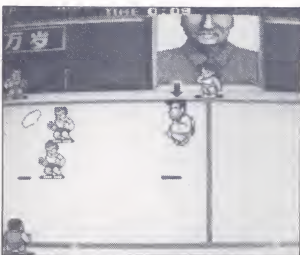


敵のUSはタイムシブを計り間違えるなヨ。

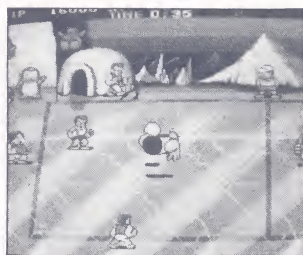


外野のJS。かなりの効果アリソ

ハテ？、何でしょう。1千万は見えたか!!



失敗するよ、このハリス(◎)。



この直前にキャッチボタンで捕球(◎)。



天井シュートの分解写真です(1)。



☆日本・花園高校
世界は広いのだ。日本大会とはいえ、まずは指ならしといった感じでしょう。
初心者、ここでひたすらに技を磨こう。

☆イギリス
初心者の第一関門となる国。まずは、押されないようにするのが一番。キャッチできる球は確実に取る。そして、くにおにパスして、くにおで攻撃。
また、この国から特殊球を敵が撃つようになる。
その名も「天空シュート」。ゴリさんが気合一発シュート、と思いきや肝心のボールは何処へ?

ボールは見えませんが、ボールの影は見えるのです。点滅している味方めがけて、はるか天空よりボールは急落下してきます。横へダッシュで逃げましょう、と言いたい所だが、私はそうは言いません。キャッチしましょう。よけない時間ははぶくべきです。
☆アイスランド
はつきり言って、一番の難

す。ジャンプシュートと天井シュートは、よけられません。☆取る…敵のシュートをキャッチします。ただし、フワフワボールは取れません。
☆ジャンプ：よけの一つです。敵のジャンプシュートをよけます。
☆くにおの盾：攻撃の基本は、クニオです。舍弟で、くにおを守る技。
くにおがダメージを受けた場合、チームがピンチになったと言えましょう。盾を息を吐いてくにおを、舍弟が身をこめて守るのです。

1つは変化球を使います。時間はかかりますが、まりつきを使えばなんとかなるでしょう。
2つ目は、くにお一人でも勝てるぞ、というならば舍弟にDJSSGを実行させよう。
3つ目は、見返りアタック。これが一番安全にして確実にしよう。なんとと言っても、くにおの安全第一!!
また、敵も特殊技を使います。そう、フワフワボールです。

最後に、ハイスコアが好きなら方々へヒントを一つ。
くにお魔球は当たれば5千点、外野は死なない。
しかし私は、全7周ごまかで勝てるかに価値を見た。ねえ、やまかわさん!!

最後に、ハイスコアが好きなら方々へヒントを一つ。
くにお魔球は当たれば5千点、外野は死なない。
しかし私は、全7周ごまかで勝てるかに価値を見た。ねえ、やまかわさん!!

最後に、ハイスコアが好きなら方々へヒントを一つ。
くにお魔球は当たれば5千点、外野は死なない。
しかし私は、全7周ごまかで勝てるかに価値を見た。ねえ、やまかわさん!!

最後に、ハイスコアが好きなら方々へヒントを一つ。
くにお魔球は当たれば5千点、外野は死なない。
しかし私は、全7周ごまかで勝てるかに価値を見た。ねえ、やまかわさん!!

☆日本・花園高校
世界は広いのだ。日本大会とはいえ、まずは指ならしといった感じでしょう。
初心者、ここでひたすらに技を磨こう。

☆くにおの盾：攻撃の基本は、クニオです。舍弟で、くにおを守る技。
くにおがダメージを受けた場合、チームがピンチになったと言えましょう。盾を息を吐いてくにおを、舍弟が身をこめて守るのです。

最後に、ハイスコアが好きなら方々へヒントを一つ。
くにお魔球は当たれば5千点、外野は死なない。
しかし私は、全7周ごまかで勝てるかに価値を見た。ねえ、やまかわさん!!

対戦国別攻略ポイント

レインボーアイランドかくしコマンド

◎右の表の見方。数字はワールド数。コマンドはそのワールドのシークレットルーム内に書かれている文字。そして、そのシークレットルーム内のアイテムを取ると得られる効力が右側のくつ、赤いつぼ等です。(具体的な意味は前号のアイテム表19～21ページを参照)

◎コマンドの文字の見方

\$-S-I Pスタートボタン。

J-L-レバーを左に入れる。

R-R-レバーを右に入れる。

B-B-虹を出すボタン (バブルボブルでは泡はきボタン)。

♠-J-ジャンプボタン。

◎以上の法則に従ってデモ画面のタイトル画面が表示されている時にコマンドを入力すると、特定の効果が得られます。

◎ただし、ゲーム中にシークレットルームに入ってアイテムを取って得られる効力と、そのシークレットルームのコマンドを入力して得られる効力が一致しないワールドが4つあり、以下、そのワールド数とそのコマンドの効力を記します。

4 ヒントAがゲームスタート直後に出る。バブルボブルに入力するとORIGINAL GAMEの表示が出て、死んでも、20、30、40、50面で扉が出ます。

5 ヒントBがゲームスタート直後に出る。バブルボブルに入力するとPOWER UPの表示が出て、死んでも(初めから)常にプレイヤーは連射・速射・靴を持っています。

| | | |
|----|--------------|--------------|
| 1 | 8JR8♠\$8♠ | くつ |
| 2 | R♠\$8♠J8R | 赤いつぼ |
| 3 | \$\$\$JJRR\$ | 黄色いつぼ |
| 4 | 8♠8♠8♠R\$ | ブックオブウィング |
| 5 | J♠J\$J8J\$ | 金の扉 |
| 6 | \$♠8JR♠R | くじゃくの羽 |
| 7 | J8\$♠RJ♠J | ブックオブコンティニュー |
| 8 | RRJJ88♠\$ | 大金貨 |
| 9 | RRRR\$8♠\$ | ウェーブ |
| 10 | \$R8♠\$J\$8 | 銀の扉 |

6 ヒントCがゲームスタート直後に出る。バブルボブルに入力すると、SUPERの文字が表示され、スーパーバブルボブルがプレイできます。

9 大金貨とコンティニューの両方を兼ねている。

◎ワールド10のシークレットルームだけ他のそれとは性質が違い、ワールド10はシークレットルームに入った時点で効力を得ます。

◎コマンド入力の制限…タイトル画面表示の際に入力できるコマンドは1つだけで、デモが一周してしまったら、効力は消えてしまいま

す。つまり、複数のコマンドの併用はできません。ちなみに、バブルボブルの場合は、コマンドを一度入力したら電源を切るか、ゲームスタートし、ゲームオーバーにならない限り、効果が残るので、複数のコマンドの併用ができます。

◎レインボーアイランドは、コマンドを入力してもデモ画面に変化はあられられません。コインを投入して、始めてわかります。もちろん入力ミスでコマンドが入ってなくても、コインを投入してしまったらもはや手遅れです。コマンド入力は慎重に。

ABIIコマンド

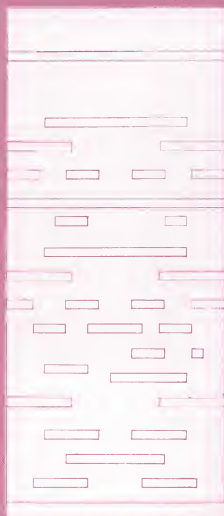
※センサーはダブルクレイドルのみ

| | スタートボタン | バルカン ミサイル ボタン | スロトル | レバー | センサー* |
|--------------|---------|---------------------|-----------|-----|-------|
| | スタート | ○ | | | |
| ミサイル 100発 | 3面 | ○ | Hi | | |
| | 5面 | ○ | | | |
| ミサイル 100発 | 9面 | ○ | Hi | ↘ | |
| 5,000万 | 11面 | ○ | Hi or Low | ← | |
| | 13面 | ○ | | | |
| | 16面 | ○ | Hi | ↘ | |
| 25,000万 | 19面 | ○ | Hi | ↑ | ○ |
| | 21面 | ○ | Low | ↑ | ○ |
| ? | 着艦 | ○ | | | |
| | デモ | ○ | Hi | ↑ | |

☆ネーミング KEY
T・K
SEX おもしろいことがおきるよーん

☆9面のデモ insert coin → ラッキーパターン

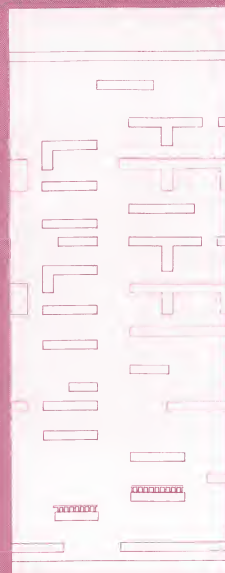
ワールド2-1



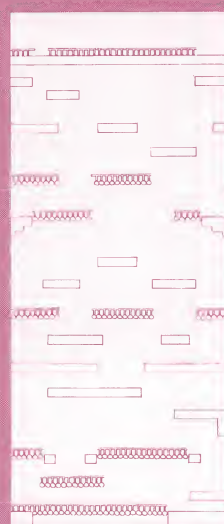
ワールド1-4



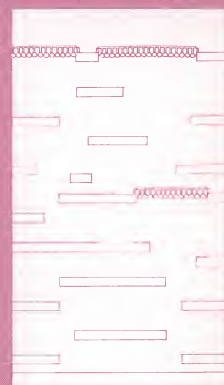
ワールド1-3



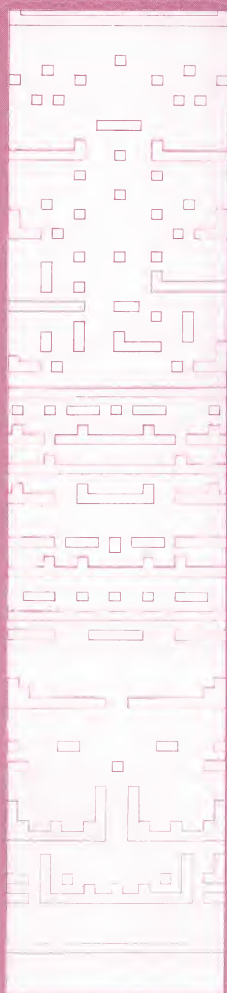
ワールド1-2



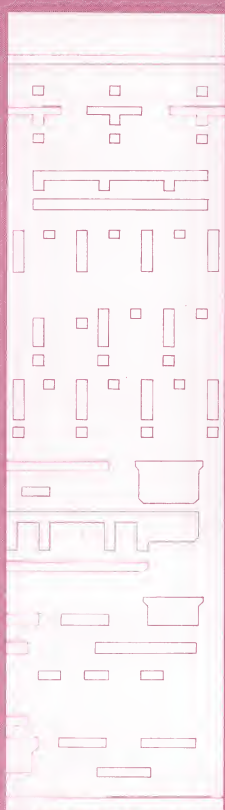
ワールド1-1



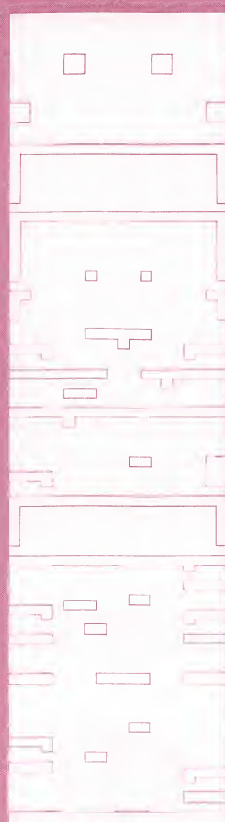
レインボーアイランド



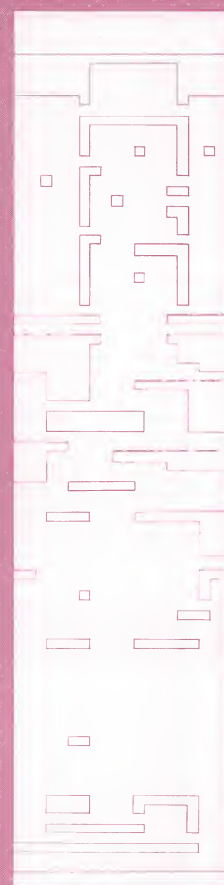
ワールド3-2



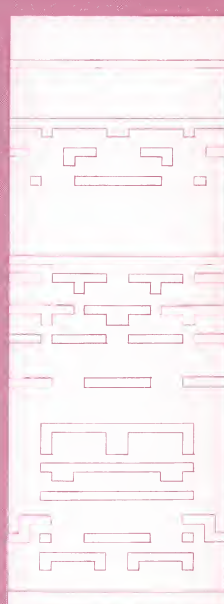
ワールド3-1



ワールド2-4



ワールド2-3



ワールド2-2

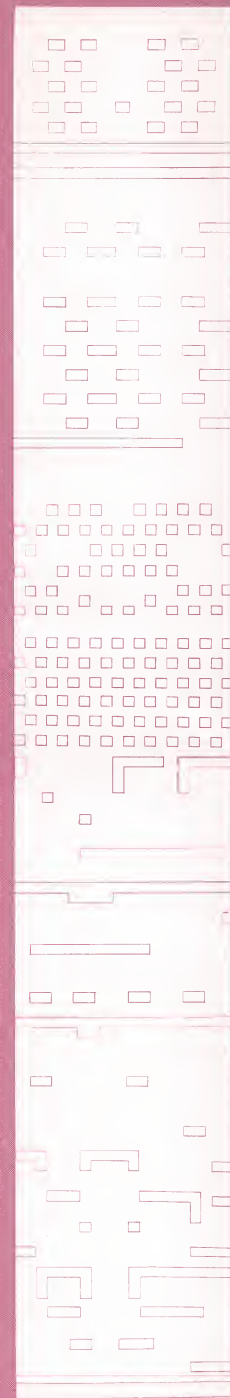
© タイトー

GOD鈴木

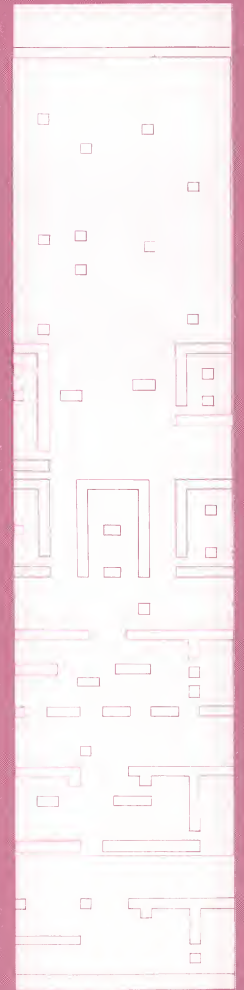


ワールド3-4

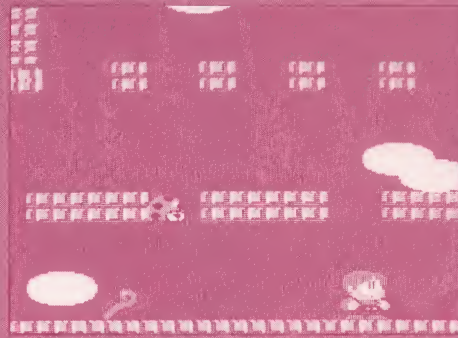
あえて地形しか描かなかった
たので、シークレットフード
を書き込むなり、自分なりの
パターンを書き込むなり、研
究材料として、このマップを
使ってください。
間違ってもマップのあら捜
しをしたりしないように。



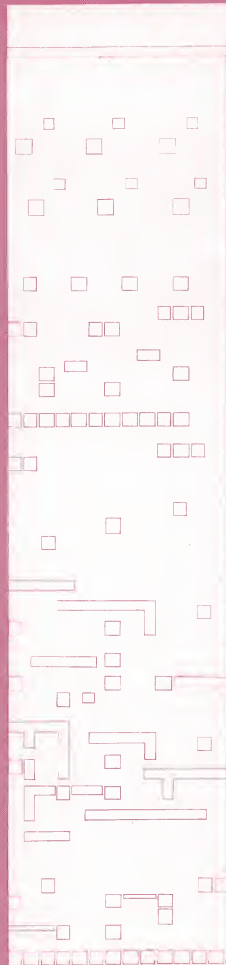
ワールド3-3



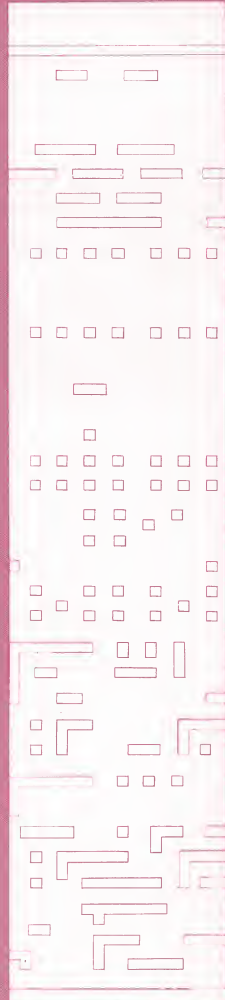
これは珍しい
羽は見た手ある？



ワールド4-1

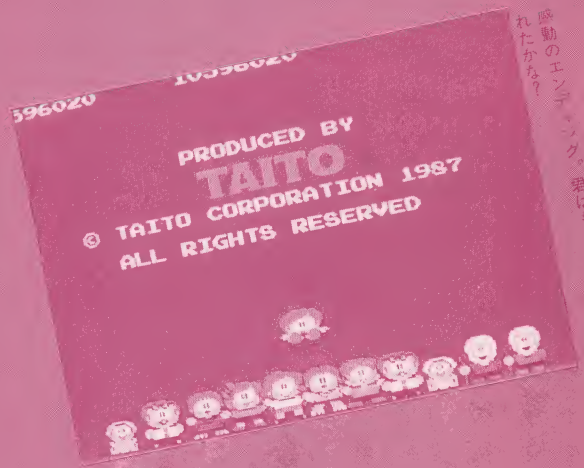


ワールド4-2

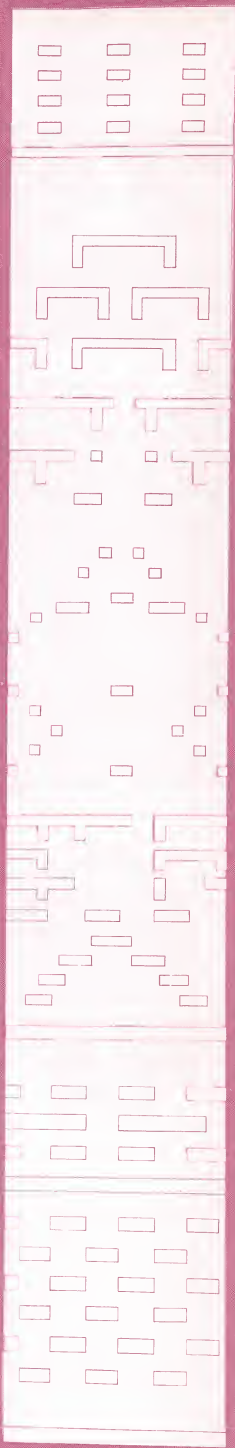


ワールド4-3

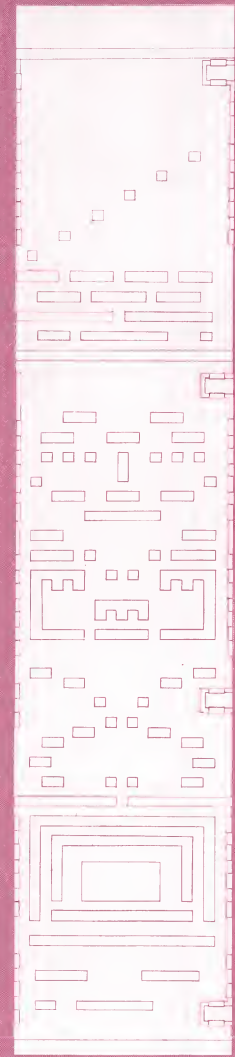




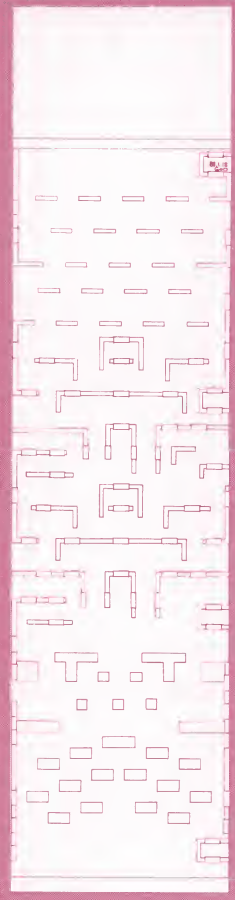
ワールド4-4



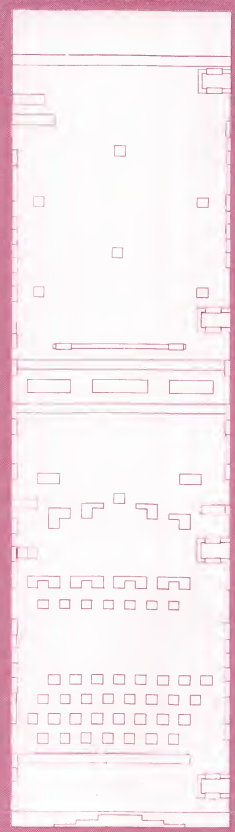
ワールド5-1



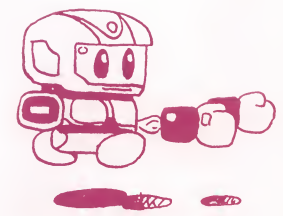
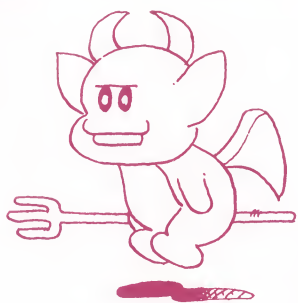
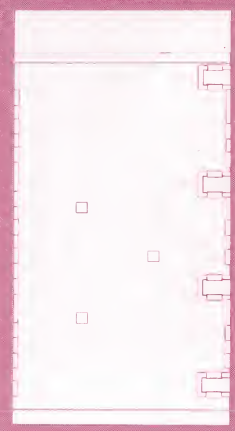
ワールド5-4



ワールド5-2



ワールド5-3



企業のイメージアップにも すべく役立つんです

せんじ：セガさんも今回でゲームのビデオは2本目ということになりましたが、自社のゲームをビデオ化するというのはどういう狙いがあったのか、からお聞きしましょう。やはり自社のイメージUPということからというわけで…

長谷川：結果的にはセガのイメージUPに貢献したとは思っています。直接には、セガの体感シリーズというのが、以前のゲームと比べてグラフィック、音楽という点でパワーがぐっとUPしてき



長谷川義晃さん

ているというのがありますよね。そこで、その音楽面ではレコードで、グラフィックはビデオというメディアで、それぞれアピールしていきたいなと思ったということが始まりだと思います。結果的には、さまざまないい形で体感ゲームが取り上げていただいて、効果は充分あったと思います。

鹿庭：僕は夢工場に1年半くらいかかっていて、マツハビジョンの関係で、セガさんとこれまでおつきあいさせていただいたわけです。今回再びゲームのビデオでいっしょにかかわることになったのですが、ゲームの映像というのは確かに一種衝撃的なものがありました。一応ゲームのビデオはB・G・V、

どんどんバーして…

リーズでゲームビデオに進出。
レクレーション・ビデオだ。

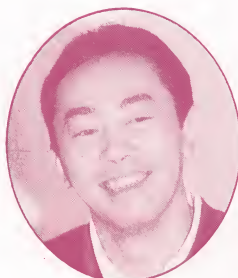
GOD鈴木
御旅屋喜久
転清
石井せんじ (構成)
(ゲームスト)



川口真央さん

も見なくてもいいくらいだったんです。そこにゲームのビデオが割り込んできた。ゲームビデオというのは、すごく存在感がありますよね。以前にTVで人が話しているバックにアフターバーナーのビデオを流したりしたことがあります。人間よりビデオのほうが存在感があるんです。人がビデオに負けてしまっているんですよ。ストーリー自体から離れても存在感があり、直接人間の情念に働きかけるものがあると思っています。

私は今までゲームセンターには入っていなかったほうですし、これほどゲームの映像が完成度の高いものになってきているとは思っていませんでした。T・M：ゲームはおやりになら



鹿庭弘百さん

つまりストーリーのある映画なんかとは違う分野に入ると思うんです。でも、今までのB・G・Vというのは静的なイメージだったわけですね。例えば、きれいな風景とか何が動きの少ない状態で録画されて、それを再生しながらも見て

鹿庭：今回こういう仕事をやったということ、アフターバーナーとかはやりました。よく仲間におまえそういう仕事やっているから、少しはできるだろうとか言われるんですが、なかなかうまくいきません。(笑)

でも、これまではわからなかったのですが、今回ゲームセンターというのは、ハイテク産業の最先端と密接に結びついたものだとつくづく感じさせられました。

川口：私はビデオのディレクター

最高のプレイにプラス 楽しいものにしなさいと…

せんじ：川口さんは実際にビデオを製作するにあたっては、どのようなことを考えられたんでしょうか。



石井せんじ

うか。

川口：いろいろ考えたわけなんですけど、やっぱりプレイヤーが一番うまく展開している時が一番見ている人もはやりこめるのではないかということになったわけです。あと見ために面白い小技というものがあつたら、少し入れていこうということですね。

長谷川：セガとしても録画する前にいろいろ打ち合わせをしたんですが、あまりゲームから離れてしまうような製品にはしてはいけないのではないかとということになりました。それで、できるだけ一流といわれるようなプレイヤーを起用しようということになって、ゲ

ームという立場として、ゲームというのはビデオのいい素材だと思います。さきほど鹿庭さんがいわれたように、今までのB・G・Vというのは時々見て、きれいだったらしいという感じでしたが、もはやそんなものはいらないです。その映像にひたつてはやりこみたいという嗜好が強くなってきたという点ですね。その点、ゲームビデオを見るということは体験するということに近いですね。

基本的にはB・G・Vとして作ろうということでしたが、攻略法としても見られるように、隠し味として最高のプレイをしていただきました。

GOD：私たちプレイヤーとしては、やはりうまい人たちをプレイヤーとして使っていたのが非常にうれしかったですね。例えば、楽器としても、名器と言われるようなものがありますよね。それでも、名演奏者が演奏しないとゲーム演奏にはならないでしょう。ゲ



GOD鈴木

ムビデオも同じだと思うんです。昔のゲームビデオやレコードというのは、あるだけでウレシイという感じで、今から思えば不自然な点や不満な点はいっぱいありま

メデイアがクローズオー

ポニーキャニオンがGSVシ
第1弾はセガ・ゲーム・シミ

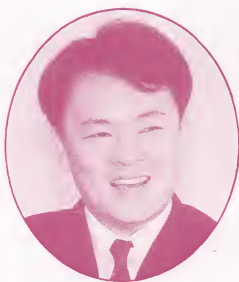
■出席者 長谷川義晃 (セガ・エンタープライゼス)
鹿庭 弘百 (ポニーキャニオン)
小尾 一介 (デジタル・エンターテイメント)
川口 真央 (タイレル・コーポレーション)
田辺 昌之 (読者)

した。その点、今はGAMESTという雑誌ができて、今回のビデオにSOL君という名プレイヤーを参加させることができて、よかったというか、時代の流れというものを感じました。

あのSOL君のSDIというの
は実にすごいもので、こんなプレイヤーがビデオに参加してくれたのはよかったです、さすがでよくわからないというのもあつたかもしれません。スーパーハングオンの方は問題なくすごいんですが、SDIの場合はSOL君は出てきた敵を端から全滅させてしまうわけなので。

川口：その点は私も考えましてわざとぶつかってもらったり、走らないコースを走ってもらったりしたんです。でも、まずうまいビデオが気持ちいいというのは確かです。

これからは、もうちょっとエンターテイメントのゲームに出てきてもらって、単に点数に走るん



小尾一介さん

ではなくて、おもしろいことを自分からどんなんやってくれようというのですね。
転：そういうふうに通じてくれるというものは、やっぱりゲームというものを理解してくれている人が増えてきたということだと思います。今までは本当に評価されない分野だったことを考えると、今こういうふうには、いろいろな方面の人から認めてもらえるというのがうれしいですね。

GOD：確かに、昔だったらG

AMASTという存在もなかったし、ビデオを収録するといつても、うまいプレイヤーを探そうなんて

言ったら一言のもとに「そんな必要ないんじゃない」ですまされて

しまったような気がします。

産みの苦しみも楽しみもあり これからの分野ですね

小尾：私はGMOレーベルのゲームレコードを中心にこれまでやってきましたが、初めのうちというのは、いろいろわからなくて苦

レンジものを少なくして、聴取者を満足させるような方向に合わせましたし、確実に売れるようになってきました。ビデオの場合はこちらからだと思います。

せんじ：では最後に、みなさんの中でゲームビデオについて言っておきたいことありますか？
鹿庭：今度ポニーキャニオンでGSVというシリーズを展開するんですよ。ゲーム・シミュレーション・ビデオの略なんですけれど、さまざまなゲームのビデオをリリースして行きたいと思っています。

そのビデオをプレイヤーが見てくれた時に、われわれが見出しした魅力というものが伝わってくれるといいですね。それで、また違う発見をしてくれるとうれしいです。

何か、今までプレイヤーとして遊んでいただけでは感じ取れなかった、想像以上のものが伝われば素晴らしいんじゃないですか？

川口：私はビデオのディレクターとしてゲームの違う面白さ、いろいろ面白さというものをできるだけ引き出していきたいと思っています。プレイヤーはその世界に入りこんでいるということはすごいんですが、どうも視野が狭いような気がするんです、もっとオープンにどんどん意見を出してきてほしいです。

ビデオという分野は、ものをシナリオ通りにつくるといってメデアではないですから、ライブでアイデアバックしながらいろいろ話し合い、それがうまく行った時にいいものが出てくると思うんです。その場で、いかに楽しくプレイヤ



転 清

求されていたのかわからなかったんです。だから、ゲームの中のSE(効果音)の生かし方とか、アレンジしたほうがいいのかなど全てが勉強でした。

田辺：僕もゲーム関係のレコードはほとんど持っていますが、初めのうちはレコードを買うにもど



田辺昌之くん

なコーナーを探したらいいのかわからなかったです。アニメとかいろんなコーナーを探して、やっとYMOのコーナーで見つかりました。(笑)

小尾：ゲームビデオの場合もレコードと同じで、今は生みの苦しみのようなものがあるんじゃないでしょうか。レコードの場合はア

いろいろなかわる人達とセッションできるかがポイントです

ね。
長谷川：セガのビデオでは、そういう点はうまく行ったようなのでよかったです。事前に何回もじっくり話したのがよかったと思います。

御旅屋：最後になってしまいましたが、言っておきたいことがひとつあります。それは、ゲームビデオというものをどんな人達が買っているのかということ。やっぱり、そのゲームをやってみた



御旅屋喜久

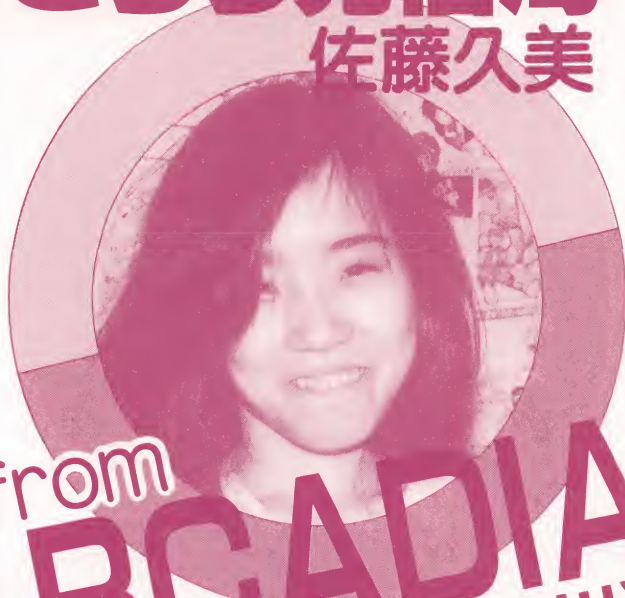
人が一番多いんじゃないですか。他の方面の人にもアピールできるビデオにするのもいいことだけど、そもそもプレイヤーが納得するものから作るのが先決だと思っんです。ゲームのプレイヤーの世界というのは狭い世界に見られがちだけれど、今では本当にいろいろな人がゲームに思い入れてくれてきているし、決して狭い世界ではないと思うんです。

GOD：ゲームの世界もやっと市民権を得てきたということなんじゃないんですか。最新のタモリ倶楽部(テレビ朝日)でBGVの部門でアバターバーナーのビデオが部門賞をもらったりで、これらのゲームの世界の広がりが楽しみです。

せんじ：今後は、アーケード版のゲームがレコードやビデオになつて、家庭の茶の間にどんどん入っていきますね。

本日はありがとうございました。

こちら発信局 佐藤久美



from
ARCADIA
〈長野・神奈川〉

ARCADIA だぞおー

実はこのサークル名は、もともとサークル代表の田辺昌之くんのスコアネームだったそうですが、いろいろあつてサークル名になったそうです。由来は、キャプテンハーロックのアルカディア号からとつたものですが、それは以前のこと。今はARCADIA（理想郷）で、ゲームの世界の理想郷を追求しているということなんです。

現在ARCの正会員と準会



WRZ(ずっちゃん)くん

員を合わせると200人以上。(ずっちゃん) どうしてそんなに増えたって? そう、それは上手い下手は関係なしに、気の合った人ならつて感じて入れてみたいので、でも今は、人数が多すぎて会誌を作るのが大変なので、準会員は入れてないようです。

今回、ARCの方達には、長野の方と神奈川の方に来てもらいましたが、前は別々で、長野の方でARCというサークルがあるという事を知らないで、神奈川の方で「オールラウンドクリア」の略で、ARCと付けたんですが、神奈川のARCが雑誌に載つてたのを長野のARCが見て、なんでだろということ、神奈川のARCと話し合い、結果は合体となりました。(んーややこしいかな。ゴメンネ)

ハイイ、元気してる?

今回のお客様は特別元気な若者ばかり。某月某日。その日は土曜日。

長野県と神奈川県を活動基地としている彼らがゲームメスト編集部のみろーい部屋にドドッと押し寄せてきたのだった。その名はARCADIA。

ゲーム どわい好き

WRZ (17歳)

又の名、ういにんぐらんなあずっちゃん、という長い名前を持ったARCADIA代表。

最近のゲームの中では、ライフフォース(赤)一千万、スーパーハングオン2分49秒を出しています。

車物、コナミ系のシューティングゲームが大好き。

ゲーム歴は10年と長い方です。(こういうことは8歳の時からですから、んーマニアしてると、)

ザップ (17歳)

神奈川県支部代表。

今、彼の好きなゲームはドラスビで、120万いってザウルを倒さずに死んだと悔しがってます。なんと、それが旧バージョンでというんですから驚きですよ。

過去のゲーム戦績はドラゴンバスター一千万、ドルアーガノミクス1コインクリア等と立派なものです。

HNR (17歳)

好きなゲームは体を使うゲ

してます。

彼もオールマイティ。PIN (14歳)

若い。最年少のメンバーかな。今、やっているゲームはスーパーハングオン。ても周りが上手過ぎるからということ、記録は教えてくれません。

これからやりたいゲームは、やはりヘビウエイトチャンプ。

RUN (16歳)

好きなゲームといったらドラスビ。100万以上を6回も出しています。

テラフォースは4回目です。テラフォースは4回目です。テラフォースは4回目です。ひよきん度もかなり高い彼でした。

DRU (16歳)

好きなゲーム、得意なゲームはともにモンスタースタンドで、とにかく彼はキャラクタ一物が好きなんです。これからもキャラクタゲームは必ずやって行くそうだから、よろしくネ。

SUP (16歳)

好きなゲームは特にないけど、まずクリアするのが目的だというけど、分かるな、その気持ち。やっぱりエンディングを、自分のプレイによって見てみたいというのは、プレイヤーの原点なんだ。ハイスコアはそれ上で成り立つものなんです。

SPYBOY (18歳)

長野県支部代表。

このスコアネームは、SPY大和から譲り受けたものだそう、記録の方ではRTタイプで全国トップ3回、と



VGCKくん



HNRKくん



DRUKくん



ZAPくん

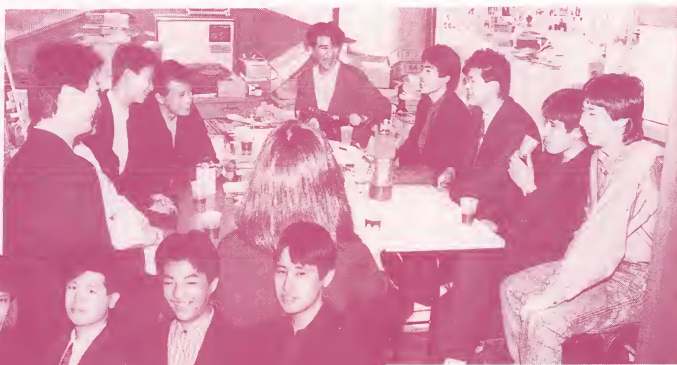


RUNくん



SUPくん

きたない、せまい
編集部にツメ込まれた
ARCの御一同様。



ハイ記念撮影
(マンネリだなあー)。



いうすご腕。ライフフォース(赤)、サラマンダ、飛翔鯨を一万と、妖怪道中記1コイン天界等すばらしい記録を沢山出していきます。その彼の最大の苦手が柔かいレバー(牛レバーじゃないよ)ということですよ。

RVIRK T (19歳)

スーパーハングオン・ピキナにて48秒、ジュニアの方で

全国トップになりました。

前はバブルポフル、コマンドなして一万出したりしてましたけど、最近手を怪我をしまして、あまりゲームをやつてない。だが、復帰は間近かです。

AKINA (18歳)

ブロック崩し系のゲームとシューティング系のゲームが得意。アルカノイドIIは3回目でクリア、1942は5回目でクリア。飛翔鯨一千万等を出しています。

TH (17歳)

今、やっているゲームはバイオ・レプス。ノミスクリアに挑戦。今まででクリアしてきたゲームは、ダライアスのエキストラバージョンやドラスピ、ブラックドラゴン。

ダイヤの中島 (18歳)

そうですね。彼が、あのRTYPE22.8万を出したGAMEST。他にドラスピ4.8万、ライフフォース(赤)一千万も出して、長野市にあるゲームセンターダイヤの常連。ゲーム歴は5年。お金をあまり使わないでうまくなるタイプだそうですね。(いいなー)

中島 Jr. (15歳)

兄弟だからこいつもダイヤの常連ですと、お兄さんのダイヤの中島くん。ゲーム歴は4年。最近では道中記1コイン天界クリア、ライフフォース、飛翔鯨を各一千万出して、んー4年でここまで上達するとはびっくりですね。

ERY (17歳)

1943が得意で、1P2P共に全国レベルですね。連射命で、他にはXXミツシオン、サイドアーム等をクリアしています。

とまあ、主なメンバーを紹介したんですけど、もちろんもつと沢山紹介したかったんですよ。でもスペースの関係で残念! これ許してネ

やりたいことは 沢山あって...

ずっちゃんこと会長の田辺



PINKくん

くんのキャラクターのせいもあると思うんだけど、ARCはなかなか誇り高く、目標も大きいんだよ。
まず、大きな目標は3つあるんだって。

1つは単なるプレイヤーとしてだけでなく、クリエイティブな仕事(つまりゲームをつくることなど)にもかかわっていきないうこと。

2つは会誌の発行をマンスリーで続けていくこと。会誌の名前は「まんすり」あるかていあ」というんだけど、うまく続くといいてすね。

3つ目はゲームセンターがピンク産業と一緒にされるのはたまらないので(実際、電話帳じゃピンク産業といっしょの頁で紹介されているんだって。しかも紙の色までピンクなんだって。少なくとも長野県版では)、プレイヤーの立場からゲームセンターの地位を高めていきたい、ということ。その気持ちは、ゲームスト読者のみなさんも同じじゃないかな。

それにしても、うーむ、壮大な大目標。どれ一つとっても大変なことだけど、ぜひがんばってほしいですね。



NAOくん

●もうこれ以上完璧なものはありません!!

シグマならではのマルチ・プロスティック

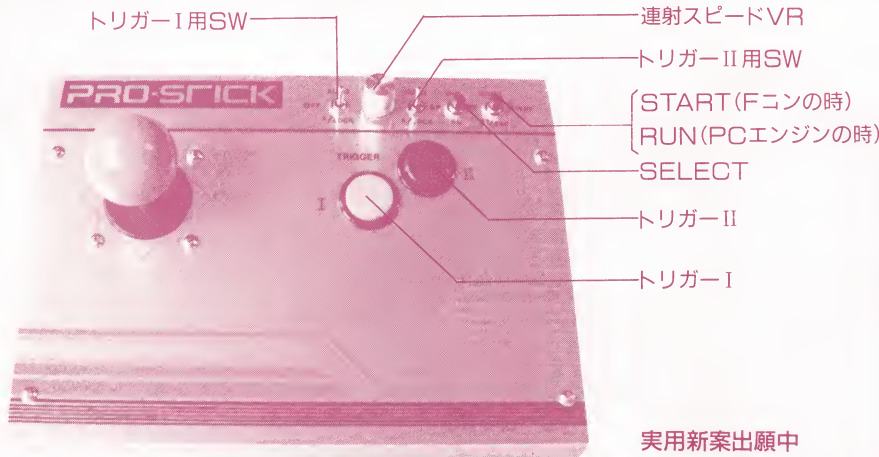
PCエンジン・マスターシステム・マークIII・パソコン・Fコンに対応

●型番SJ-9800TB ¥8,900

別売コード



- * PCエンジン用コード(型番コードPC)…… ¥2,000
- * マスターシステム & マークIII 用コード(型番コードMM)…… ¥2,000
- * パソコン用コード(型番コードPP)…… ¥1,500
- * F・コン用コード(型番コードFF)…… ¥1,600



実用新案出願中

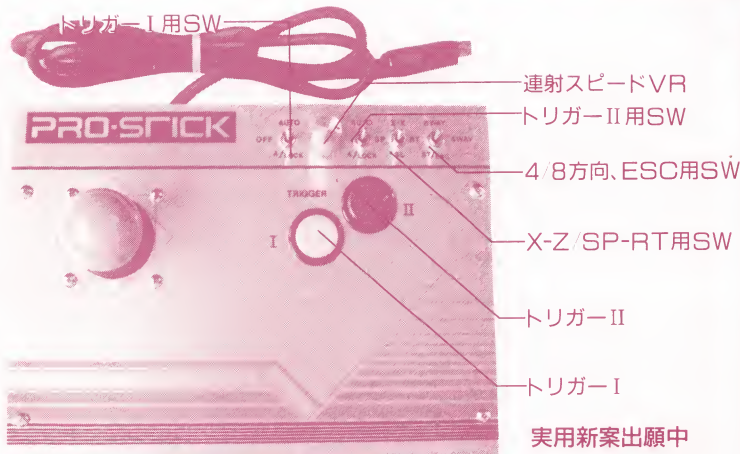
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

プロ・スティックの特長

- * 別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆どどのコンピューターに使用できます。
- * トリガーI, IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
- * 連射のON, OFF+トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
- * 全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
- * パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1, 2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。(PC88シリーズには対応していません)

PC-8801 MKII / SR / FR / MR 専用スティック

型番SJ-88P…… ¥12,000



実用新案出願中

(注)PC8801FH/MH/VAには対応していません

お申し込み方法

- * ご注文は、下記の申込用紙にご記入の上お送り下さい。
- * お急ぎの方は電話で申し込み下さい。
- * 商品は宅急便でお届けします。
- * 送料は全国一律600円。
- * 代金は商品と引替えにお支払い下さい。
- * アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。
- * 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293
石田ビル1F

シグマ電子

TEL 07948(4)0476

キリトリ線

| | | | |
|-------|-------|----------|----|
| 《申込書》 | | 昭和 年 月 日 | |
| フリガナ | | 氏名 | 年齢 |
| 住所 〒 | | オ | |
| TEL | 保護者氏名 | | |
| 申込商品名 | | | |

スペシャル企画

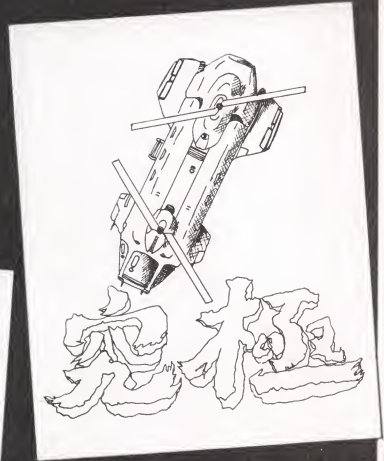
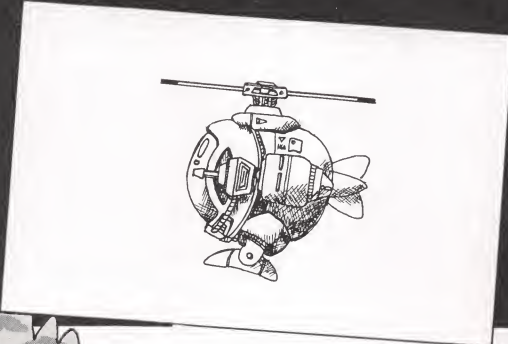
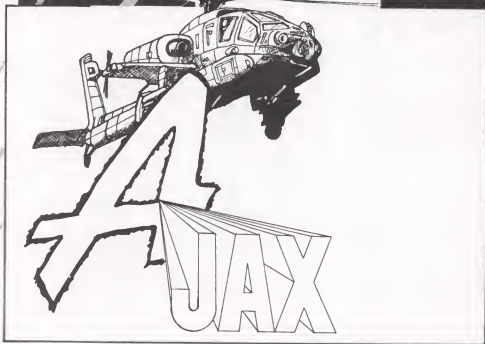
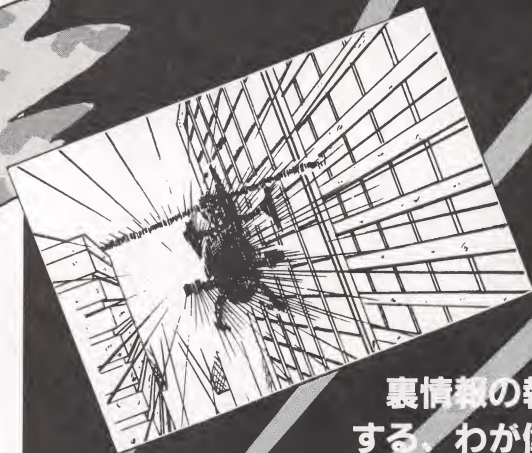
ヘリゲーム空中大会戦

おーっと、ゲームストに開発陣が乱入してきた!!
わがヘリがイチバーンです

恐るべき事態となった！ 無秩序な競争に
あけ暮れていたツケが今いっきよに押し寄せ
てきた。恐怖の超高性能兵器、ヘリを、敵対
する4国が同時に開発し、空中に飛び立たせ
てしまったのだ。戦闘は始まっている。

参戦国はアイレム〇国、コナミ〇国、セガ
帝〇、タイトー〇国の4国だ。勝負はまだ見
えない。勝ち残るのはどこだ!?

裏情報の報道を唯一のセールスポイントと
する、わが偉大なゲームスト情報局は、ひそ
かに交戦中の各国開発陣に接近し、手練手管
の限りをつくし、ついにしゃべらせた!!
世紀のスcoop!!



●32ページの葉書も見てね。

スーパーウェポンが 爆発するぞ!!

全面クリア



©コナミ

SPY大和/SPREAM-REI/佐藤久美

大切よ パワーの選択

まずはパワーの選択。1面ではボムと、レーザー以外のどれかをとればよい。ボムは最初にしろ後にしろ取っておかないと3面がきつくなるので、絶対に取っておきましよう。

ちなみに、1面のボスに対して楽なパワーは、何といってもトリプルですな。かせく

4面までの 復習

1面以降はバルカンでいけば十分でしょう。なにせ、バルカンはかなり連射性が高いので、ザコにも耐久力がある敵にも使える武器なのさ。ボスにもかなり有効ですぞ。ボムはもう1回取ることによって、さらにパワーが上が

素敵な方法

4面の前半で死んでしまうと、水の中にひそむミサイル砲台が手強くなるよ。なにせボムのスピードが遅いので、簡単にやっつけることができないんだ。

いい方法としては、一度砲台を出させて、砲台の場所を確認し、縦座標を合わせると同時にボムを撃ってあげれば、やっつけることができるよ。ただ、やっつけるのがめんどうなため、他の敵をやっつけるのがおそかになつたりするので、注意しなはては。

中間ボスは、バルカンやトリプルのような強い武器がないと、はつきりいって強い。一応よけるパターンみたいなものもあるけれど、安全に進むためにスーパーウェポンを使うことを勧めたい。真ん中とどちらか一方をまきこむように撃ってあげれば、1カ所を残して破壊することができ

んだつたら3ウェイがいいでしょう。ボスって点が大して高くないから、誘導ミサイルを撃って、かせいだ方が得なのだ。

3面以降はバルカンでいけば十分でしょう。なにせ、バルカンはかなり連射性が高いので、ザコにも耐久力がある敵にも使える武器なのさ。ボスにもかなり有効ですぞ。ボムはもう1回取ることによって、さらにパワーが上が

追いつめられる前にやれ!

さて、4面のボスとはいうと、実は最初の難関となると思われるわけだ。惜しみなくスーパーウェポンを使っちゃおう。長びくとやっかいだからね。とにかく、はじっこへ追いつめられることだけはさけるように心がけよう。といっても、これがなかなかうまくいかないのよね。

5 (3D)

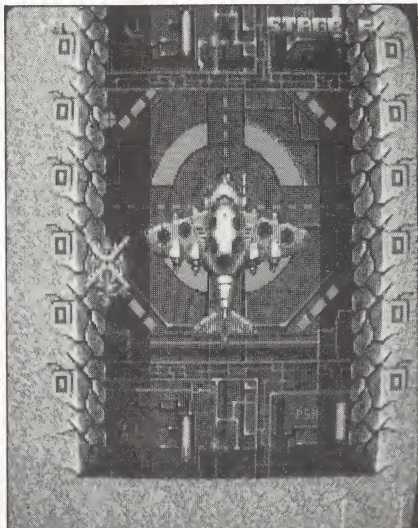
2度目の3D面。地上から戦車、空中から戦闘機が向かって来ます。地上の戦車は、はつきり言って、ただのデクだから無視してかまわない。空中の戦闘機にだけ集中すればいいんだ。

6 (2D)

6面は、のっけからPLOWアイテムが出現するので、取り忘れないように。取るべき武器は3WAYにきまりです。なぜならば、レーザーを撃つ石像をくしくしうで殺せるからです。よけてでもいけるけど、石像は1個千点なのさ。

石像が自機に反応したままの状態だと、すぐにレーザーを撃たれるので、一度レーザーをうたせてから殺しましよう。

ハッチがひらいて小型機がぶんぶん飛んでくる場所は、自機を一番上にやり、弾をか



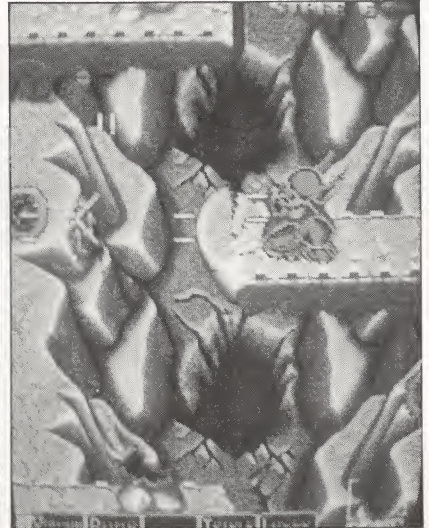
まずとフクダジ。

小型機が全て出終わると、左右合計6つの穴から敵弾を撃ち出す砲台が現われるよ。ここで注意することは、画面のはじっこに追いつめられないことと、緑の戦車の弾に気を付けること。

この2点をしっかりと意識しておけば、ここでは死なな



一番上で弾を避けていればだいじょうぶだよ。



ここは3WAYが一番。出される前に射て!!

もう少しすると赤いヘリコプターが来るからバルカンを。

いでしよう。

そこをクリアすると、大型機が2機とオプションパーツを運んでくる編隊、さらにまた大型機が2機くるので、ここで装備がない人は、スーパーウェポンを使うとよかです。

そのうち、下から飛行要塞が浮上してくるのだが、すぐにPOWアイテムが出現するので、飛行要塞から弾を撃たれる前にアイテムをとろう。

ここらへんは、敵弾数が異常に多い。よって、K氏の言う「タイマーおちなるもののため」に処理がおくれるので、弾をかわしやすいけど、その分弾にかまればやすいので、要



弾を避けながら戦車は確実にねえ。



まず前の4つの砲台は連射し、まわって早く倒せよ。

さつやく4面まで復習して、それからただちに全面クリアといくぞ！
パワフルなゲームだから甘くみてはいけない。やってみよう！！

注意だ。

さーで、最後の難所は6面のおやじだ。こいつはもりもり点数が加算されて、全てを破壊すると、合計36万点ほど入るので、こいつはおいしいかせぎだよ。

このおやじの攻略は、ほとんどない。気合と集中力で勝つかない。

まず、前部に4門ある砲台をすべて破壊し、中央コア周辺のハッチを壊して、おやじの両わきの砲台をこわしや、はい、あとはコアだけよ。とはならないのだ。このおやじのコア上部より撃たれる弾は、自機の弾を通さないのだ。撃つて、撃つて、撃ちまくって、コアを破壊せよ。

7 (20)



左右どちらかを射ちまくって逃げ道を確保しよう。

A-JAXの中で、この面ほどパターン性の強い面はないでしょう。面の始めから終わりまで、誘導弾にかまればならないので、誘導弾の基本的なよけ方をマスターしてないと、ボコボコ死んでしまうよ。

面が始まると、白戦闘機の編隊がくるので、左から1機めと2機めだけを撃ちおとす感じでいくといいと思うよ。(右は総合的にみて誘導弾を多く撃たれるので、いかないうちでよいでしょう。この時のコツとして、白い奴が誘導弾を撃つ前におとすこと。

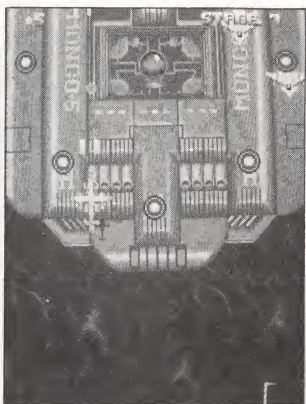
次に、大型機4機からなる編隊は、左のノーマル弾を撃つ大型機を破壊し、右からくるノーマル弾を上下でかわす

べし。すると、上から誘導弾を雨あられのごとくおとしてくる大型機がくるので、誘導弾のみを撃ちおとすようにすれば、らくたよ。

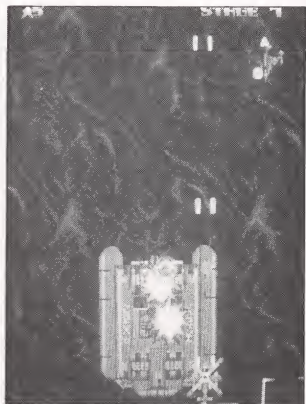
そこを抜けたと、何やら板切れみたいな奴のコアから弾が右方向に撃ち出るので、タイミングをはかりながら対地ボムを撃ちこもう。こいつの死ぬシーンは迫力があるぞ。(余談だけど、Rはこいつを殺し、そのあまりの迫力のために2秒間ほど動けず、ゲームオーバーになったことがある。)

みなさんもこいつを殺してビクビクして自機が死んだ。なんてことのないように。そして、やっと7面で最初のPOWアイテムが出る場所

にきた。ここで前面からバル



赤い部分をボムで破壊しよう。



浮遊要塞を破壊する、いまはのぼる。

カン等をもつてようなら、BOMBを取るべし。フル装備ならなら問題は無い。何もなかったら、バルカンを取

ることをおススメしたい。すぐに中型要塞がくるので左右どちらかで連射する。この時、敵の砲台は対地ボムでうてるので、早めに壊してお

こう。そのあとに、中央に大型機、左右にまた中型要塞が出現するので、同じようにして闘のなたに弄ってあげよう。

ここからが7面の難所だ。まず青戦闘機が右から2機、誘導弾を撃つ緑戦闘機が左から出現するので殺す。と同時に、中央上方から7面・2個めのPOWアイテムがくるので、途中で死んだ人はバルカンに、そうでない人はBOMB

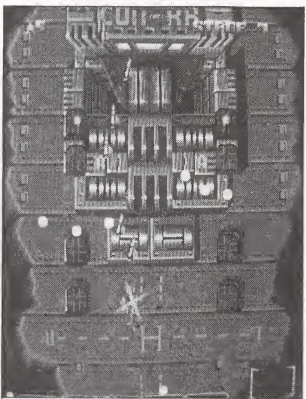
目をとろう。

この時、左横から白戦闘機がくるので、その上を通過し、POWアイテムを取りつつ下へさがろう。

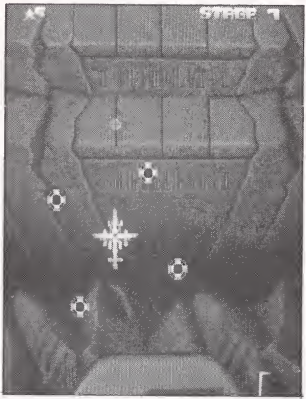
ここらへんは、誘導弾を数多く撃たれるので、ある程度のミサイルを誘導して、できるだけ弾を壊して、道をさ

ひらこう。この敵ミサイルの攻撃中、大型要塞が浮上してくるので、ここがけこー抜けるのがつらいですよ。

大型要塞には、砲台が3つついていて、このうち2つが弾を3方向にボコボコ吐いてくる。しかも、この攻撃にさらに白戦闘機などが飛んでくるから始末がわるいよ。ここは先に下の砲台を破壊しておき、(コツとして、1つ



この小さい砲台はとも硬いので照準を上手に合わせてね。



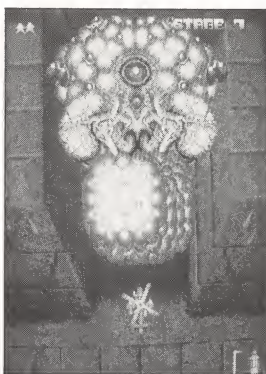
静止してはびくはびくせずに倒す。

の砲台につきBOMBを2発ずつ使うといひ。1発だけだと、当らない事が多いので残った誘導弾を撃つべし。ここをクリアしたら7面、いや全面クリアは近いぞ。

しかしまだ油断は禁物。7面最後の戦闘機の編隊だが、特殊な攻撃パターンがあるので気をつけよう。最初、自機のまわりを丸い物がぐるぐる回りだし、その動きがとまると一勢に自機にむかってくるので、丸い奴の動きがとまったなら、自機を動かしてかわそう。この時、左側でよけた方がよいぞ。(右だと、誘導弾を撃つ編隊がいるからね。)

あとは7面のボスだけだ。まずボスを支えている4つの砲台を破壊しよう。すると、ボスは下におちるのだが、そこからがフキミなんだ。小さくなったと思ったら、ムクムクと大きくなり、自機

左右にゆっくり避けながら射て、早いミサイルはだしよう。



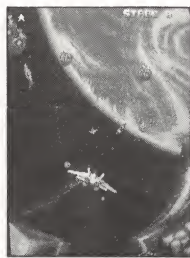
大きな細胞の弾は射ては壊わせる。

の倍以上の弾を吐いてくるのだ。こいつの弱点は、体の中央にある目玉なので、そこにむかって撃ちまくれ。

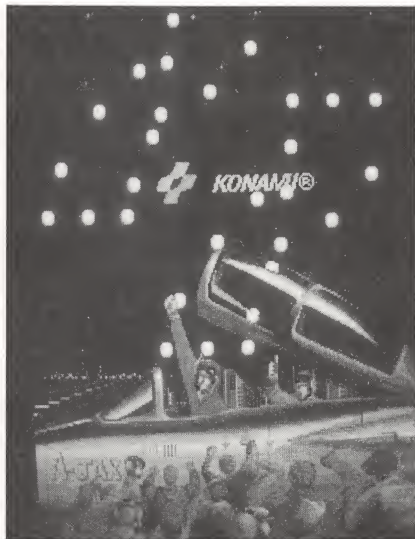
ボスの触手がのび、緑の弾を撃ってくるので、ここをばかりにスーパーウェポンを使用するべし。2秒後には、ボスはエイリアンの本星に逃げようとするだろう。さー、ラストステージだ。

なんと最終面は3D面だったのだ。でも、3D面の方が最後のボスとしてかなり迫力がでるね。

敵は編隊を組まずにバラバラに向かって来るので、弾を撃たれる前にやっつけるのがなかなか困難である。弾を十



いた石に当たってもだめで。地球がとつてもきれい。



花火もすっかりコナミのマークなんだ。

ごめんね
 前回紹介した1~4面までのもの(2月号・6~7ページ)は発売バージョンと違うため、面の順番が違っていることをおわびいたします。



こいつが大ボス。実は5面よりかんたん。

COME ON! VIDEO GAMES!

- ① TVG-P 40×40×45
ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。
- ② ZERO-ONE
16.5×26 (パネル面)



- ③ PCB
多数在庫あります。
- ④ テーブルゲーム機
14インチ、18インチ、20インチ

■詳しい資料は60円切手を2枚同封して下記まで請求して下さい。
アクセス G3系
 ☎(0425)36-7131代
 〒190 東京都立川市砂川町8-62-5

憧れのビデオゲームを君のもとに!!
ACCESS

●ゲームストプレイヤー製作協力●

コナミ・ゲームビデオ第一作発売!

ゲームスト読者サービス付き記念セール

コナミの超人気・名作「グラディウス」「魂斗羅」「Twin Bee」がビデオになった。

ゲーセンの久美ちゃん ①ゲーメスト ②うたたきよし



グラディウス

カラー/HI-FI/20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…ああるじいふう

魂斗羅

カラー/HI-FI/20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…JOE山田&おたやん

Twin Bee

カラー/HI-FI/20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…山河悠理&ああるじいふう

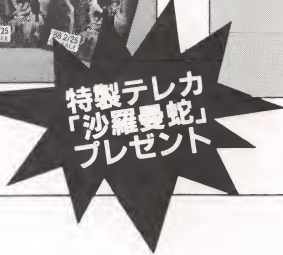
コナミBEST Vol.1

グラディウス・ツインビー・コントラ3作品
全ステージを1本にまとめて収録。¥10,000
カラー/HI-FI/60分/VHS-KV005 β-KB005

コナミBEST Vol. 1 お買い上げの方に
特製テレカ「沙羅曼蛇」を先着500名様にプレゼント!残部少々です。



★このゲームビデオ製作にゲーメストが全面的に協力したこと、コナミ・ゲームビデオ第一作ということ——この2つを記念して、ゲーメストが販売にご協力することになりました。よく読んで、ビシバシ注文&お便り下さい。



申込方法

※価格は送料込みです。
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について: お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合わせは ☎03(293)9321

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要な事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒 -

住所

氏名 様 TEL

| | 品名 | 値段 | 規格 (O印を) |
|---|--|---------|----------|
| 1 | グラディウス | ¥3,500 | VHS β |
| 2 | 魂斗羅 | ¥3,500 | VHS β |
| 3 | ツインビー | ¥3,500 | VHS β |
| 4 | コナミBEST Vol.1 グラディウス・魂斗羅・ ツインビー3作品収録 | ¥10,000 | VHS β |

※ご希望の品、規格欄にO印を

A-JAXを支えた11人の戦士たち

文・イラスト
A-JAX
チーム

ココが違います

コナミ・ヘリのウリはこれだ!

このゲームの最大のウリは、ヘリコプターによる戦略的な展開を楽しむ2D戦、ジェット機によるスピード感あふれるパワフルな展開を楽しむ3D戦と、2つの味が楽しめる所でしょう。これによってステージ毎に気分が変わり、今までのゲームと違った感覚が味わえます。

最終的には、使いやすい5種類になりました。

「断然強いNオー武器」だったので、それゆえに「打倒! レーザー」という台言葉のもとに他の武器が強くなり、レーザー自身は弱くせられ、いつの間にか最弱の武器になり下ってしまいました。嫌われ者のレーザーですが、1度はレーザーのみで全面クリアしてみてください。(もし、出来たら、ご一報下さいませ。)

敵キャラについては、時間的制約もあり、満足いかない点も多いですが、B方向爆裂弾(通称ウインナー)とか水中砲台(通称モグリ)、4ステ

ージのボス天文台、などユニークなキャラクターも数多く生まれました。

さて、6ステージ中間の6個の砲台、あれは「大本木砲台」と言います。そして羽田空港をへて、多摩川上り、と東京見物が楽しめます。そして上流へ昇り、信州のすっぽん料理を味わってください!! (6ステージのボスは「亀」が原形です。名前も「タルタートル」(笑))

このような様々な個性を持ったこのゲーム、何はともあれ、ご自分で試して下さい。そして、楽しんで頂けたならば、私達開発者にとって、何よりの喜びとなるでしょう。(文・GEN)

すべて真赤な真実です

コナミ・チーム

ゲーム製作前、どんな取材をしましたか?

映画等をゲーム作りの参考にしました。「プラトーン」、「トップガン」などの映画はよく見ました。

ヘリコプターには乗りましたが?

「乗ろうとしたけど、怖いからやめた」のが1名。その他のスタッフ全員……未経験。

自機ヘリコプターの機種名は?

正式名称: KONAM AICVW80 TOM TIGER.

略称: 赤とんぼ(ステージによって青とんぼ、緑とんぼと変わるのだ、これが…)

自機のパワーアップはどのようになっておりますか?

敵にとらわれている新型エネルギーシステム「システムG」を奪回することでパワーアップする、システムのエネルギー形態は6バッテリー。奪回した時点の形態に自機がパワーアップ変化します。

VV: バルカン。プレイヤーからみて「V」の範囲内に弾を撃てる。開発者の中では人気度No.1。

B: ボム。地上攻撃のパワーアップ。3段階のパワーアップは圧巻! 快感度No.1。

ゲーム製作前、どんな取材をしましたか?

映画等をゲーム作りの参考にしました。「プラトーン」、「トップガン」などの映画はよく見ました。

ヘリコプターには乗りましたが?

「乗ろうとしたけど、怖いからやめた」のが1名。その他のスタッフ全員……未経験。

自機ヘリコプターの機種名は?

正式名称: KONAM AICVW80 TOM TIGER.

略称: 赤とんぼ(ステージによって青とんぼ、緑とんぼと変わるのだ、これが…)

なぜ、自機がヘリでなければならなかったのですか?

単に「かっこいいから」というすばらしい理由からです。ヘリとジェット機に分けたのは、ヘリコプターは機動性が高いため2Dに向いている、またジェット機はスピードが速いので急降下、急上昇、という任務に向いているだろう、ということから決定しました。

パイロットの姓名は?

年齢は?

姓名: リック大尉(トムタイガー)。26歳。独身。カルフオルニア出身。コードネーム「鉄の鷹」。

ボニータ中尉(トムタイガー)女性。20歳。独身。タコタ出身。

コードネーム「青い心臓」。オッカー大尉(ジュリーマウス)。32歳。独身(離婚歴1回)。アラスカ出身。コードネーム「凍った血」。

ギルバード少尉(ジェリーマウス)。22歳。独身。ニューヨーク出身。コードネーム「気どった紳士」。

ヘリの特長は?

スピードは速め、慣性はなし。弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

弾が切れると腹がたつので、弾の速度も速めに設定してあります。「やりやすさ重視」が本ヘリのモットー。

心安まる

ワンポイント・メッセー

コナミ開発者一同

★どのパワーアップが有効か早く見つける事が攻略法の秘訣だ。——BOMBの2段階パワーアップも有効だ。

(ソフト: 岡本) ★オペレーターの皆さんへ。基板買って下さい。

(ソフト: 藤原) ★7面目のエイリアンはどこへ旅立っていったのだろうか?

(ソフト: 鈴木)

★アメリカ・シカゴあたりでは、A-JAXという洗剤が売られているんだぞ。たまにたまにたまの出来事でありませぬ。

(キャラクター: ナカムラ) ★指にタコができるほどプレイして下さい。

(グラフィック: 杉田) ★頑張って全面クリアして、エンディングデモのきれいな

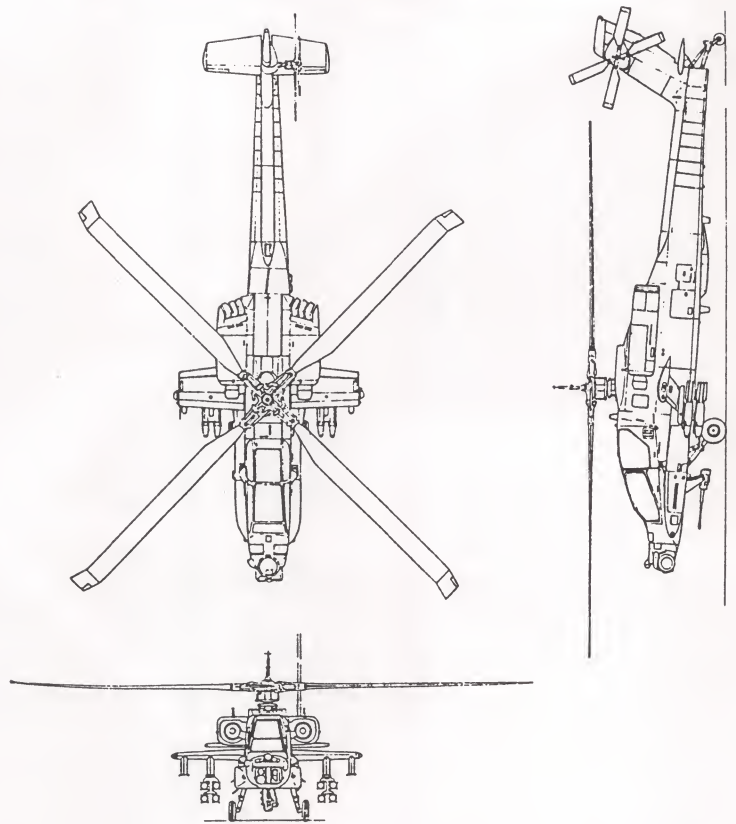
花火、見て下さい。(グラフィック: 石井) ★素直に楽しむことが大切だ!!

(タイトルデザイン: 高谷) ★AMシヨアの時の、筐体ボディにニク、どこへ行ったの? (サウンド: 宇野) ★BGMも聞いてちょう。(サウンド: 古川)



独占初公開 秘 三面図

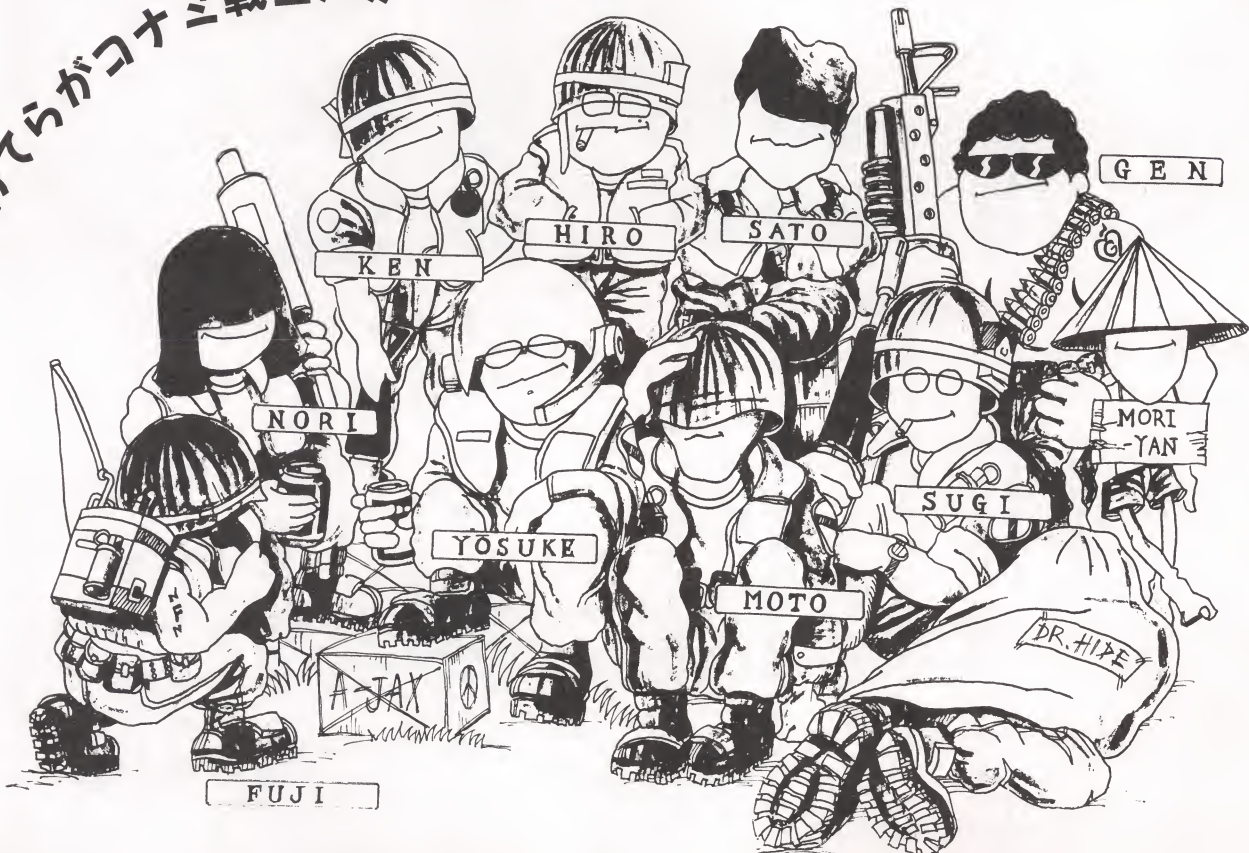
| データ | 名称 | KONAMIC VW-80 TOMTIGER |
|-----------|----|---|
| 主ローター直径 | | 11.96m |
| 尾部ローター直径 | | 2.50m |
| 全長 | | 15.46m |
| 胴体長 | | 12.28m |
| 全高 | | 3.35m |
| 自重 | | 4229kg |
| 総重量 | | 9100kg |
| エンジン | | GEN770-770 980shp×2 |
| 燃料容量 | | 2573ℓ |
| 最大速度 | | 375km/h |
| 巡航速度 | | 369km/h |
| 最良上昇率 | | 775m/mn |
| 実用上昇限度 | | 6900m |
| ホバリング高度限界 | | 3570m |
| 航続距離 | | 800km |
| 乗員 | | 2名 |
| 耐弾性 | | FRP製 赤外線吸収ペイント加工 |
| 低被探知性 | | |
| 耐衝突性 | | |
| 兵装 | | G-325SツインランダーGII O-3106 フライングバイパーFJ】基本装備 |
| 備考 | | |



開発陣が乱入してきた!!

わがへりが一番

わたらがコナミ戦士だ!!



★と、いうわけで、青春の
A-JAX、万歳!
(オーブニング・デザイン...
森山)

ゴゴオオオッ

2007年8月
宇宙から侵略者が
某国に
来襲して来た。

全ての通信
手段が
途絶えて
しまい……



そして2008年7月
洗脳された兵士達が
未知のハイテク
兵器で
近隣諸国を
脅かしていた。



強大な軍事力に
近隣諸国や
国連軍は
苦戦していた。

衛星
コントロールへ
射程内に入り
しだい攻撃
せよ!

ドガドガーン!



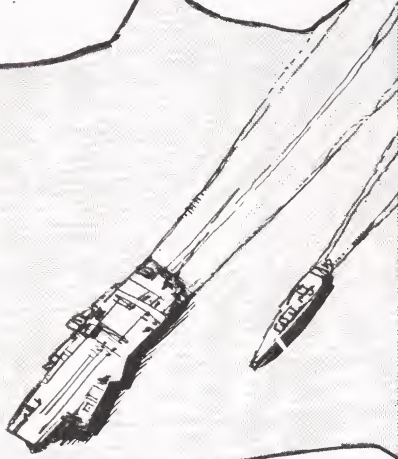
当方の事は
気にするな。

構わず
射て!



洗脳電波
中継局が
南西に
移動中

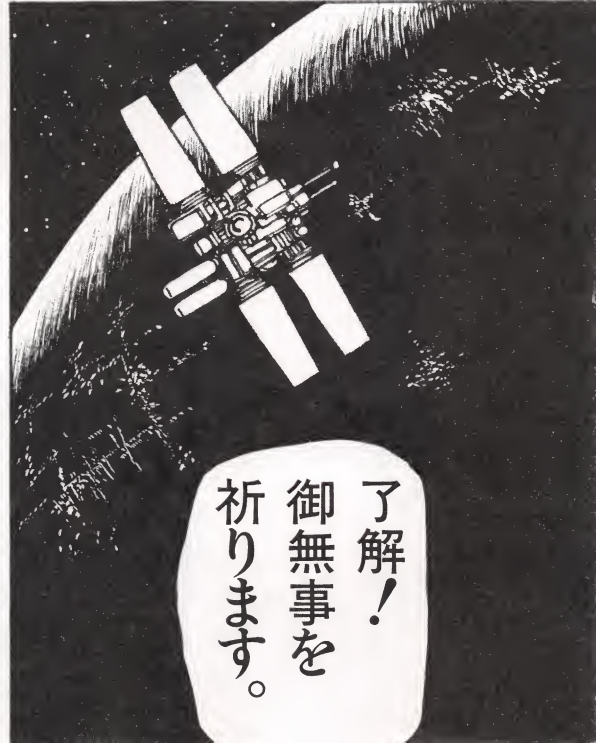
作戦予定
地域が20 km
後退しました。

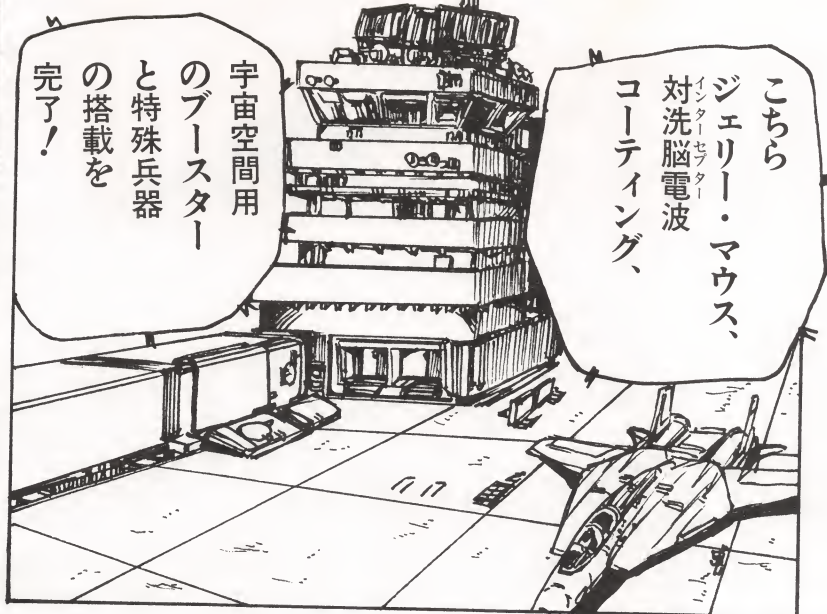
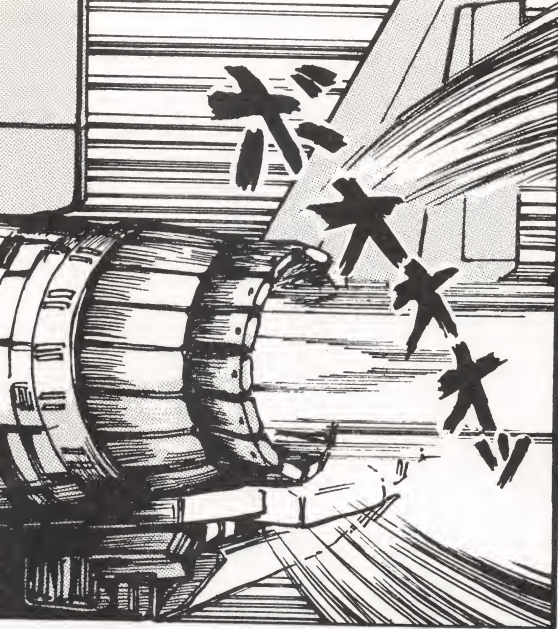


A-JAXの
出動を
求めています。



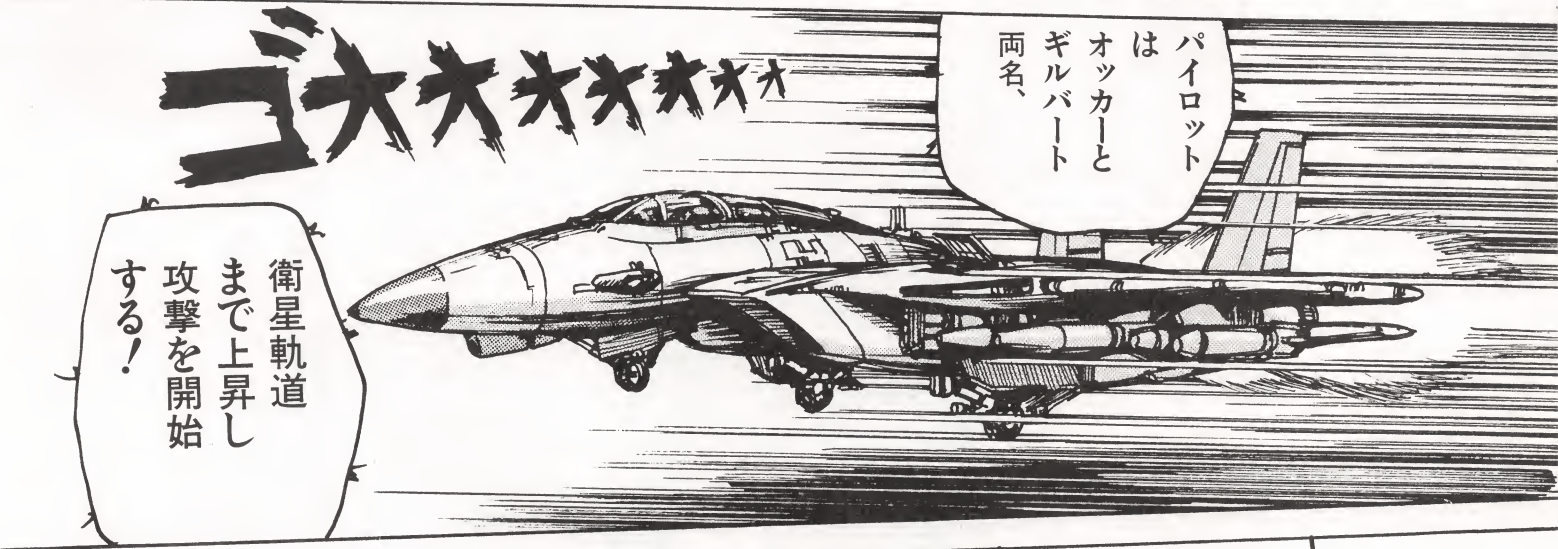
了解!
御無事を
祈ります。





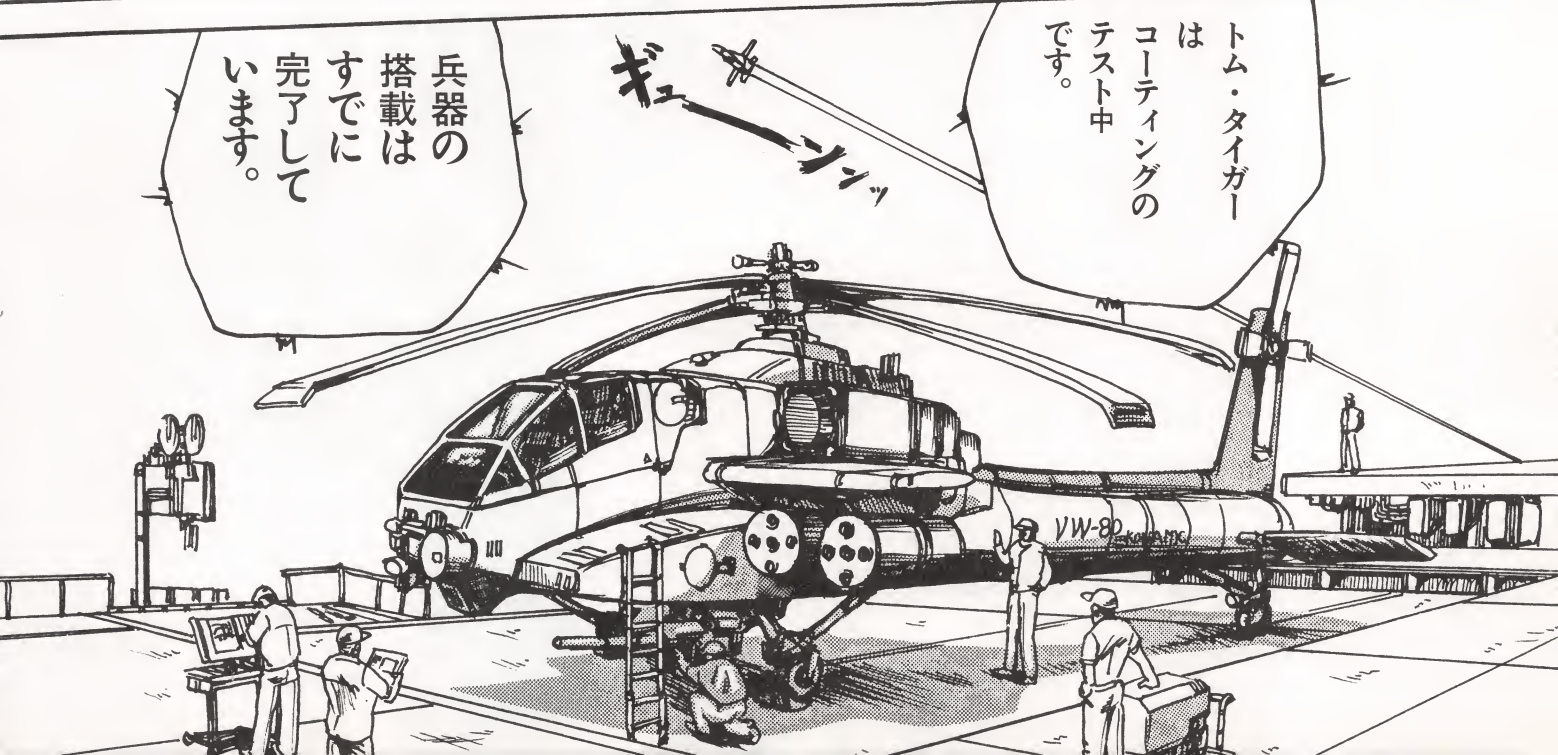
宇宙空間用の
ブースター
と特殊兵器
の搭載を
完了!

こちら
ジェリー・マウス、
インターセプター
対洗脳電波
コーティング、



パイロット
は
オッカーと
ギルバート
兩名、

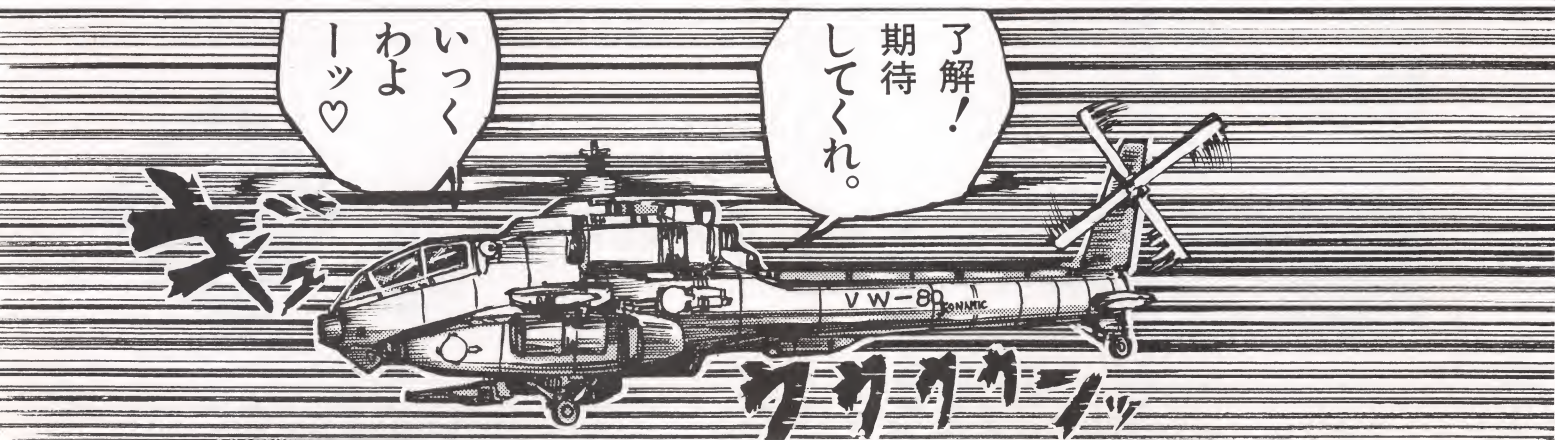
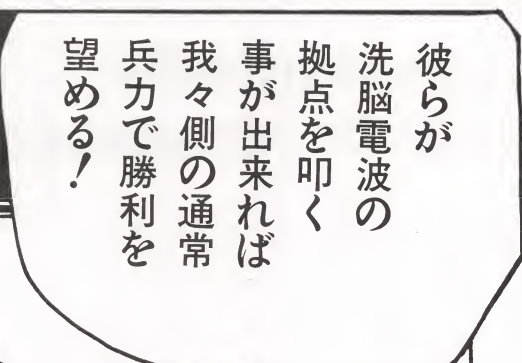
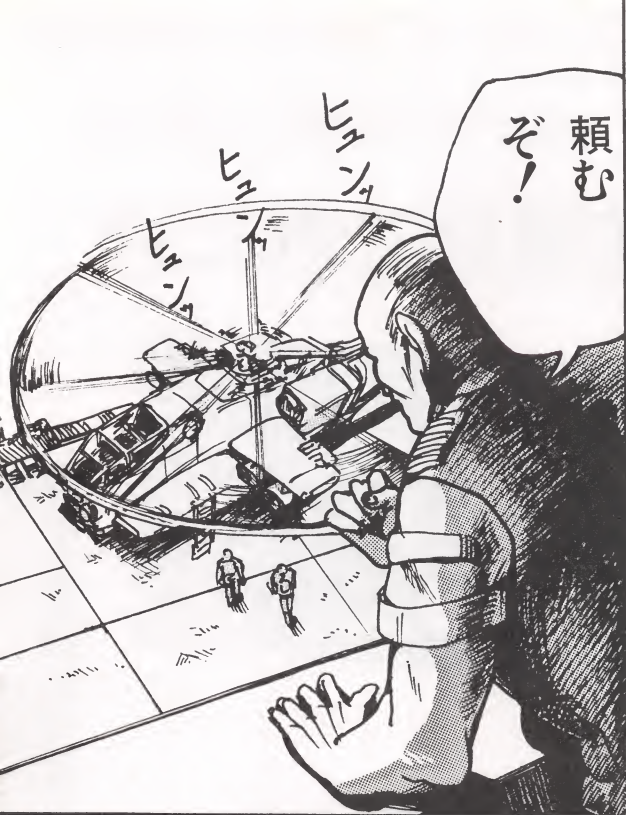
衛星軌道
まで上昇し
攻撃を開始
する!



トム・タイガー
は
コーティングの
テスト中
です。

兵器の
搭載は
すでに
完了して
います。

ギョ
ン
ン



全10面攻略はこれだ!!

究極タイガー

©タイトー

飛翔鮫に続くタイトーの本格的シューティング。難度も究極。だが、まだあきらめるのは早い！ 攻略は可能だ！ さあ共に闘おう!!

FISCHER

新作ヘリゲーム空中中会戦

究極タイガー

各面の攻略に入る前に、いくつか大事なポイントを書いておきましょう。

普通の場所では、何と言っても青のSWAYで行くのがベストでしょう。ザコのヘリや戦車をまんべんなく撃てるからです。

レーザーは強力なのでボスには使えますが、それ以外では殆んど利用できません。又敵の弾が見にくくなるという欠点がある事も覚えておきましょう。

黄色の4方向弾は、ハッキリ言って全く使えません。連射も威力もないので取らぬ方が良いでしょう。赤は黄色や緑よりはまし。といったくらいです。

これがポイントだ

飛翔鮫をやった人に改めて説明する事もないと思いますが、このゲームは要所要所の切り返しのタイミングを覚えなないと、本当に終わってしまいます。

つまり、弾を一発ずつ見切つてかわすのではなく、敵が常に自分を狙っているの、左右に弾を誘導しながら大きく動いてよけ、切り返して又大きく動いて誘導していくのです。

単純な事ですが、一番基本的かつ重要な事なのです。

◎ボンバーをケチるな

よく難所(特にエアアボス)でボンバーをケチって死んでしまう人がいますが、これはいけない。ボンバーは7個しかストックできないので節約しても持てる数は同じだし、敵の出ずパワーアップは3回

に1回はボンバーなので1回使っても又すぐに補給できるはず。

せっかく強くなった自機を、みすみすボンバーで犠牲にするのは超もったいない。ちよつとも危ないとおもったら即ボンバー、というぐらゐの余裕が大切です。

◎敵をのがすな

特に、敵の砲台や戦車などは残せばどん弾を撃つてくるので、常に敵を撃ち逃さないつもりでいかなと、すぐにやられてしまいます。逃げた敵でもスクロールで消せば撃つてこない事も覚えておきましょう。

◎復活パターンを作れ

もし死んでしまった場合でも、すぐ復活できる自分なりのパターンを作っておきましょう。その際にも、ハマリ場所だけは抜けて早く立て直せる所まで行く為に、ボンバーをどこで効果的に使うかという事を、自分なりに決めておこう。では、以上の基本的な事を頭に入れた上で、全10面の攻略に行ってみましょう。



写真① ボンバーで全滅させて、Sを取る。

究極の各面攻略だ!!

1面

前半でうまく青のSWAY→SWAYになつていれば、ボスまでは全然問題ありません。

ボスは1面の割には結構強い。奴が弾を出すタイミングを体で覚えて、斜め下からよけながら、狙い撃ちしましょう。接近して来た時に、ボンバーを使って撃ち込んでみましょう。

さて、ここで死んだ場合、初心者には、はまってしまつてしまいます。

最初に右から来る戦車を撃ち、次に左に行つて2台撃ちます。すぐ右に切り返して、ザコのヘリを撃ちながらボンバーを使って強引にSを取ります。(写真②)

後は下に下がって、戦車とヘリを左右に動いて撃ち逃さない様に破壊していきます。最後はボスの攻略。自機の装備が弱くなって耐久力が弱くなっているのを、ボンバー1〜2発使って撃ち込めば、それ程苦勞せずに倒せるでしょう。この時に、左右から出現してくる戦車には注意しましょう。

2面

前半の中型船でPを欲張って砲台にやられない様にしましょう。

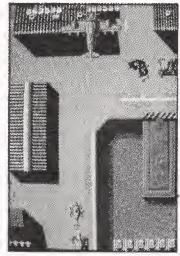
その後、中型機が連続して出現する巨大戦艦上に来ます。戦艦上では、右側の砲台はスクロールで消しておいた方が無難です。又3機目の中型機は、前の2機より堅いのでボンバーを使ってもいいでしょう。

戦艦の下から出現する2隻の中型艇は、左の1隻目を、出現と同時に思いっ切り撃ち込んで壊し、2隻目はボンバーを使って壊しましょう。陸地に来て、橋の所で戦車が左右から沢山出て来ます。ここは左の2台を撃つたら右に動き、又左に動けば弾にやられる事はないでしょう。

2面のボスは、弾の出し方が飛翔銃の5面の超大型機にそっくり。右と左に必ず空間が出来るので、ボスが弾を出した瞬間に、右か左に少し動けば弾がよけられるはず。ここでもザコヘリが来るので、来た時にボンバーを使えば安全に倒せるでしょう。

3面

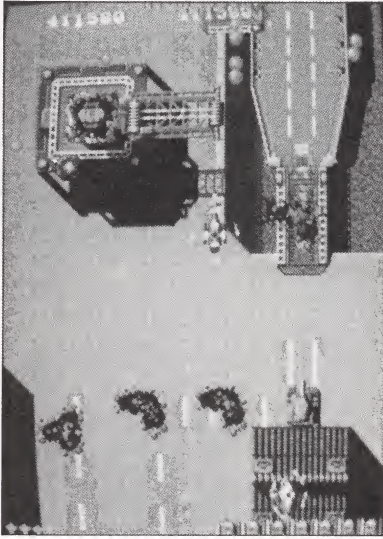
中盤に中型機が現れ、下と右から戦車が出て来る所では、壊からの1台目をへばり付いて壊し、2台目が出たらすぐにボンバーを撃ちます。



写真② 下の戦車と上の戦車を倒す為に、ここでボンバーを使う。

後半のUUPが出る所で、左右から戦車が出て来る所があります。SWAYを持っていても結構難しい所なので、一応パターンを紹介しておきましょう。

まず右下の小屋から出て来る戦車2台を倒します。(写①)左に行つて2台を撃つたら(写④)すぐ右に切り返して、下からの1台と右上の1台を撃ち(写⑤)又左に動いて2台を撃ちます。(写⑥)すぐ右に切り返して右の2台を撃ちます。(写⑦)これで、ここは安全になると思います。(あくまでもSWAYを持っているものとして説明しています。)

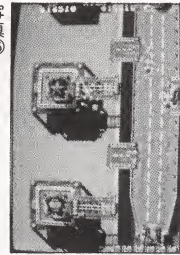


写真③

もし前の方で死んだりしてここで装備が弱かったら、左側の戦車は無視して、右下に



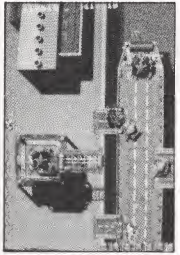
写真④



写真⑤



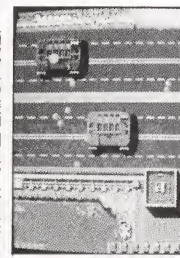
写真⑥



写真⑦

いて右側だけに絞って撃つていけばいいでしょう。もちろん、左にスクロールさせてはダメですよ。

ボスの装甲列車2台は、下の1台目を壊してしまえば問題なし。左右に動く時は、なるべく軸をずらさないように一緒に動きながら撃ち込みましょう。



3面ボスの装甲列車。飛翔銃の4面を思い出すのは私だけだろうか。

4面

前半の海で、上と下から小型艇が出て来るので、自機を下にへばりつけて、下からの小型艇を出現と同時に倒しましょう。

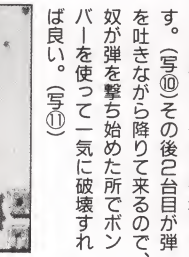
その後、上から中型機が2回突っ込んで来ます。ここは一番下にいて、真横に来たら少し上に向かって弾をよける様にします。陸地に来て、後ろから戦車

が4台来る所で、もしSWAY以外の時は迷わずボンバーを使いましょう。(写⑩)

ボスの2台の移動砲台は壁の上に、弾をポロポロ落とすて来るのでかなり難しいでしょう。実際、初心者が一番はまってしまつのもここではないでしょうか。

まず自機がSWAYの時は、ボスの手前でレーザーにチェンジしておきます。右側の移動砲台に出現する前からレーザーを撃ち込み、下にながら奴が弾を撃ち始めた所でボンバーを使って一気に破壊します。(写⑩)その後2台目が弾を吐きながら降りて来るので奴が弾を撃ち始めた所でボンバーを使って一気に破壊すれば良い。(写⑪)

移動砲台の弾はメチャクチャに出してくる様に見えますが実は規則性があるので、ある場所に居れば絶対に弾に当たらない安全地帯もある。



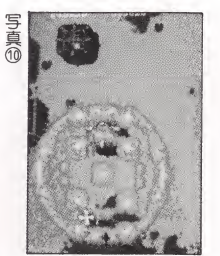
写真⑩

では、ここで死んだ場合はと云うと、1台目をボンバー2発使って壊し、2台目はひたすらよけながら撃ち込むしかない訳です。

5面

この面は、ザコのヘリが非常にインケンな動きをするので、撃ち逃さない様に注意が必要です。

まず4面をレーザーでクリアした場合、すぐにSWAYにチェンジしなくてはなりません。もしチェンジのカプセルが青に変わった時に、タイミングが悪く敵がいて取りにくい時でも、ボンバーを使って強引にチェンジしましょう。後ろから中型機が2機来る所は、1機目は左で撃ち、2機目は上の砲台2つを撃つたら、すぐにザコや緑戦車を撃つ為に右下にいけます。(写⑫)



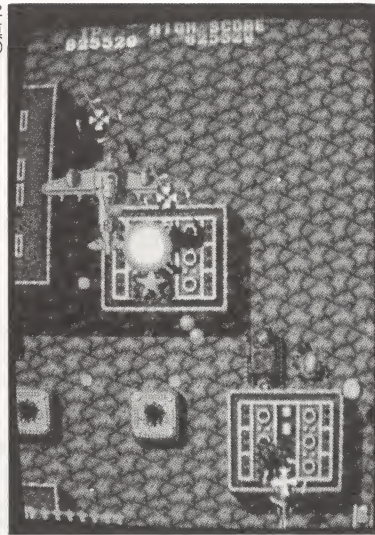
写真⑩



写真⑪

新作ヘリゲーム空中中会戦

究極タイガー



写真⑫

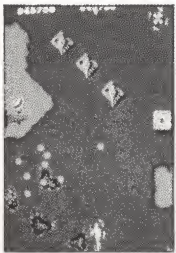
緑の地面に進み、戦車がソロソロ出て上から中型機が突っ込んで来る所も、パターンを作った方が確実です。

まず1機目が突っ込んで来る時に、左下で2台撃ち(写真⑬)、すぐ上へ上がって又右下に切り返して行きます。写真⑭(2機目を右にスクロールさせて弾を消し、上の3台を撃ちます。3機目が突っ込んで来たら、左に動いて上の1台を撃ち、ちよつと上へ上がって3機目の弾をよけます。(写真⑮)



写真⑬

ボスの要塞は、5WAYでまんべんなく砲台を壊しておき左下から狙います。(写真⑯)ここでは左上と右上から交

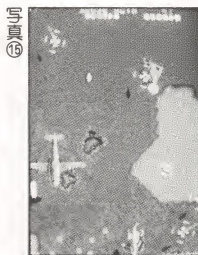


写真⑭

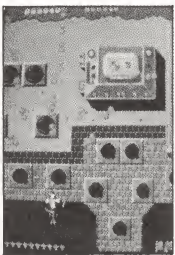
6面

この面は、左右から常にザコヘリが突っ込んで来るので、むやみに上に行かない様にしましょう。とにかく戦車の数が多いので、5WAYを持っていないとかなり辛いです。

ボスの縦と横の装甲車は、自機が強くなっていればレーザーにチェンジしておき、縦の装甲車をボンバー1発使っ



写真⑯



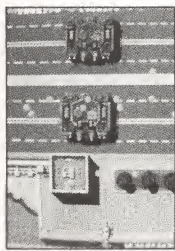
写真⑰

互に緑の戦車が現れるので、その弾には充分注意する事。では、ここで死んだ場合はと言つと、当然3WAYにする事も出来ないで、ノーマル弾で正面切つて戦うしかないです。

周りの砲台の壊し方は、最初に真ん中から右側を壊しておき、左に行つてボンバーで全滅させればよいでしょう。本体は、残った2発のボンバーと気合で倒すしかないんですが、心配無用。本体の正面の左から順番に出る白発の弾のタイミングさえ分かれば、撃ち込むタイミングも自然につかめるはずですよ。

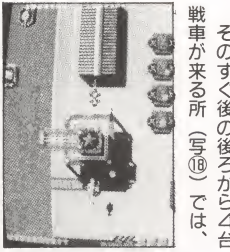
8面

この面は、ハッキリ言って全中で一番難しい。ザコ、戦車等が多いのはもちろんだが、その為にはまり場所が多数あるので1回死ぬと、ごんごん残機が食われてしまうのです。それを防ぐにも難所を把握して、死んだ場合にとどうやって先に進むかという事を考える必要があります。



写真⑱

具体的には、最初の左の小型艇と右の緑戦車の所(写真⑲)は、左右の切り返しを小さくする事と、緑戦車にボンバーを使う事が大切。



写真⑲ はまり場所その1。

そのすぐ後の後ろから4台戦車が来る所(写真⑳)では、

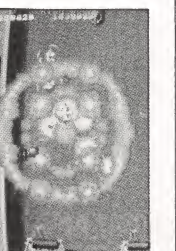
最初のザコヘリ2回を撃った後、すぐ上へ行き、パワーアップの中型ヘリが出たら、すぐにボンバーを撃つて強引にSを取ります。(写真㉑)後は左右に動いて、敵を撃ち逃さぬ様に進み、もし弾が多くて切り返せない時はボンバーを使いましょう。この復活は、Sをすぐ取るだけで

7面

前半の小型艇の所は、ここまで来た人なら、さほど問題ないでしょう。

又2面と同じ巨大戦艦上に来るのですが、ここでは上から中型機が5回突っ込んで来ます。これも適当にやっていると危険です。自分なりにパターン化しましょう。コツとしては、常に自機を画面下の位置にキープする事

なるハズです。さて話をボスの方に進めましょう。この面のボスは2面の装甲車が2台居ます。1つ目を倒せば全然怖くないので



写真⑳

強引にSを取れ!



写真㉑

迷わずボンバーだ!

ボンバーを必ず撃つ事。又中盤の中型機2機は、2機目で左の戦車を消す為にボンバーを使います。とにかく、持っているボンバー3発をフルに

全然違ってきます。

9面

この面も5面と同じインケンヘリが登場します。最初にヘリを2回撃つたら、すぐ上から堅い中型艇が来るので、一番上に行って左側を速攻で倒そう(サコに注意)。

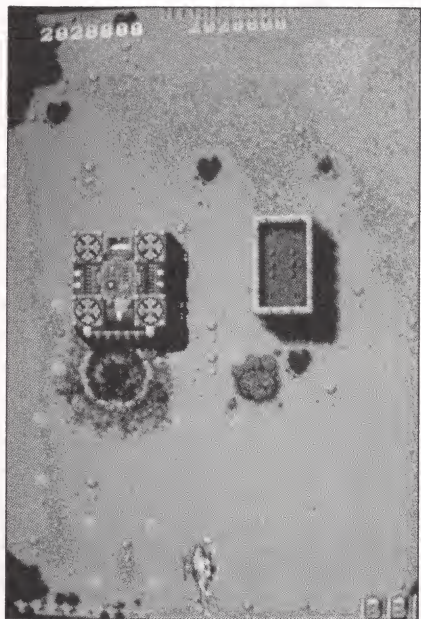
右側はボンバーがあれば1発使って壊しますが、無ければ左でよけていきましょう。但し、画面下に消えるまで弾を撃ってくるので要注意。

その後は小型艇と中型艇が多く出現して来ます。装備が弱い時は、とにかくボンバーで先に進みましょう。

陸地が上がっても戦車がソロソロ出て来るので、気を抜かない様にしましょう。

もし自機がある程度強くなっているならば、ボスの手前でレーザーにチェンジしておいてもいいでしょう。

ボスの正方形の装甲車は、左側の1台目が弾をボロボロ出しながら降りてくる所を、ボンバー2発使って(単なる弾消し)撃ち込み、一番下に来た時に思いっきり撃ち込んで倒します。一番下にいる時



9面ボス。サイコロの4の目の様な奴。

は弾を撃たないので、無理にボンバーを使う必要はないでしょう。

2台目はスクロールで弾を消しながら、常に反対側の位置にいれば、時間切れで逃げ切れます。(別に倒してもいいが...)

ここで死んだ場合も、確実な復活ボタンを作っておく必要があります。

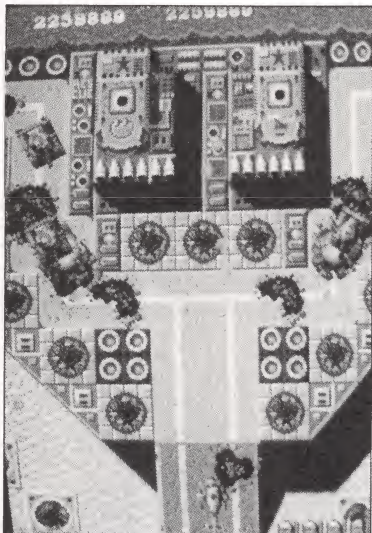
最初の中型艇が見えたらすぐボンバーを撃つとSが下に来るので、それをすかさず取ります。後は左右にうまく動いていきます。ボスは同じ様にボンバー2発使って倒して下さい。

10面

最終面の割に、ボスまでの難度はあまり高くありません。初めて来た人もボスまでは来れると思います。

この面はとにかく5WAY命です。何故かと言うと、最後の要塞で自機を画面の一番下の真ん中に置いて、5WAYを撃つていけば、右上左上の戦車も出現と同時に撃てるし、要塞の弾の死角になっ

きる訳です。(写⑩)更に、ボンバーを使わずにクリアできるというオマケ付きです。



写真⑩ このガ5WAY所有者のみに許される安全地帯。

以上の事から、せひとも5WAYになっておきましょう。但し、安全地帯と言っても自機の位置が少しずれてもいると、弾に当たってしまいます。正確に言うところ、一番下の真ん中よりほんの少し右寄りかベストポジションです。

ライン合わせに失敗した時は迷わずボンバーを撃つてその間に調整しましょう。もしこの要塞で死んでしまった時の復活は、と言うとまず周りの砲台を全て破壊した後、ボンバー3発全部使って左側の本体に思い切り打ち込んでダメージを与えておき、すぐ左端に行って左から出る戦車を撃ちながら、右からの戦車と要塞の弾を上下によけます(これがなかなか難しい)戦車が少しの間出現しなくなるのでそこで本体に撃ち込んで左側をまず壊します。

左側の本体を壊してしまえば、後は同じ様に左端でよけるんですが、今度はかなり楽になっているハズです。

戦車が出なくなった所で、右側の本体に少しずつ撃ち込めば、そのうち勝てるでしょう。とにかく、10面はノーマスでクリアしてしまうのが、一



写真⑪ この復活ほほとんどの拷問に近いものがあるなあ...

番の必勝法と言えるでしょう。10面をクリアすると1面に戻り、敵の弾が異常に速くなっています。ちなみに3周以降も難易度は上がるそうです。とにかくがんばって一周クリアを目指して下さい。

「合格!!」には秘の

攻略が必要なのです

フタさんシリーズで有名な

かの井川治久先生も

かつてはゲーム大好き少年だった。私立開成高校の落ちこぼれだった。

入試当初の偏差値英語40、国語35

受けた8つの大学・学部すべてアウト。大惨敗。

その日から

ゲーム少年の入試合格作戦が始まった...

自分の体験十受験技術のノウハウを

全公開して

君の早稲田(と有名私大)

100%合格作戦を

完璧なものにしようという訳だ。



早稲田 合格100%

● 大学受験に欠かせないフタさんシリーズ

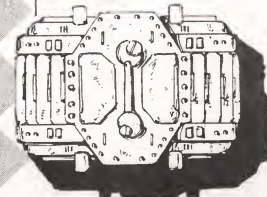
- 『英語暗記するだけ』 定価1234円
- 『英文解釈徹底解答術』 …… 以上定価7500円
- 『理系数学徹底解答術55』 …… 定価8500円
- 『共通 快法マークシート 国語』 定価6500円
- 『共通 マークシート 英語の快法』 定価7500円

発行 新書社

〒111 東京都千代田区内神田一 一五十一十五 柴田ビル

新作ヘリゲーム空中中会戦 究極タイガ

タイトーの誇りです究極タイガー



大型戦闘タンク T-F8
20000 PTS.

究極のプレイヤーなら どなたもお選びになります

文・イラスト
究極タイガー開発陣

「究極タイガー」は、内容が単純なだけに操作性の良さをモットーとして設計されております。

自機のスピード、弾の連射可能数等、誰もが違和感なくゲームを最高に楽しめるように設定されていると自負しております。

また、最近自機のパワーアップが複雑化している中で、攻撃方法が選択できるというのは、珍しいことに「究極タイガー」だけではないでしょうか。

これによって、プレイヤーが自分で場面ごとの作戦を立てることが可能になり、ゲームの楽しみ方がより一層広まることと思います。

この手のゲームで、他のプレイヤーと競い合う対象はやはり得点でしょうが、上手い人と下手な人の差で決定的なのは、ボーナス得点にあります。

一つは星マークです。これは建物等を破壊した跡にあるのですが、それらを集めてもヘリポートまで保持しなければ、ボーナスになりません。一度死んでしまうと、それまで集めたものはなくなってしまいます。これは数が多い上に1個3000点なので大きな差がつきます。

もう一つは、武器選択のカラーボールで、現在自分が装着している武器と同じ色のボールを取ることで2000点のボーナスが得られます。

武器を変更しなくても一生懸命取れば、その苦労はちゃんと報われるのです。

このゲーム、マニアの方にも長い間楽しんで頂けるように、後半の難易度はかなり高くなってまいります。我々開発者もプレイヤーとしてのレベルをそこまで高めるのに大変苦労しましたが、このゲームを極めた方は、究極のプレイヤーとして必ず自慢できるものと思います。

しかし、敵の出現パターンを覚えれば必ず上達しますので、みなさんもどんどんプレイして全パターンを早く覚えてしまいましょう。あなたはもう究極のプレイヤーです!

わがヘリは カッコイイ!! タイトーチーム

ゲーム製作前、どんな取材をしましたか?

特に何もしていません。

ヘリコプターには乗りましたか?

Yes!

自機ヘリコプターの機種名は?

機種名: GX-0072
正式名称: TP-B7N
愛称: BATTLE TIGER

パイロットの姓名は?

Zack Archibolt (ザック・アーチャー)

の威力がふやせる。

エクストラボム: これを取ることでボムの数がふえる。1発につきショット38発分の威力あり。

セレクトボール: 赤、緑、青、黄の順に点滅して、持ち替えることができる。

自機が、なぜヘリでなければならなかったのですか?

TP・P・Tの緊急会議により、かの有名なタイガーヘリを復活させようとしたため。(本当は、スクロールが遅くて高度が低いため、他のキャラクターがリアルにかけるから。)

主力兵機と攻撃兵機の搭載状況を教えてください。

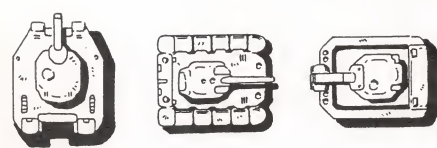
前後左右各部にポッドが設けられ、前部は主力と

なるミサイル赤のレッドガン、緑のグリーンストーム、青のブルーアイ、黄のイエロークロスが発射される。

左右後部は黄のイエロークロスのみ発射される。機体下部にボム用のポッドが設けられている。

ヘリの特長は?

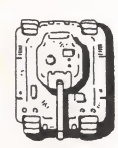
ヘリコプターのデザインがあまりFuture感されてなく、現代(いま)ぽくてカッコイイ!! スマートである。まるで製作者のようです。



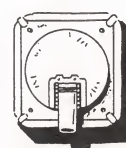
ポート T-B
300 PTS.

ポート T-C
300 PTS.

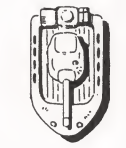
ポート T-D
300 PTS.



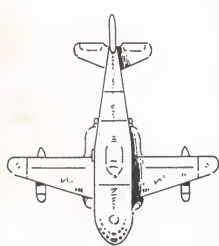
戦車
350 PTS.



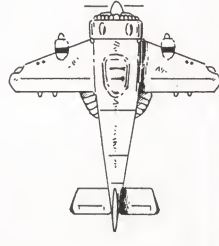
大砲
250 PTS.



ポート T-A
300 PTS.



大型輸送機オタケビ
3000 PTS.



長距離爆撃機
3000 PTS.



年齢不詳。

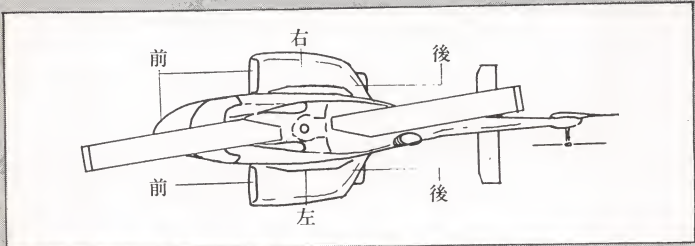
自機のパワーアップはどうなっていますか?

パワーアップ: 最高10段階までショット

かけるから。

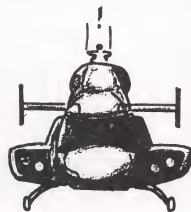
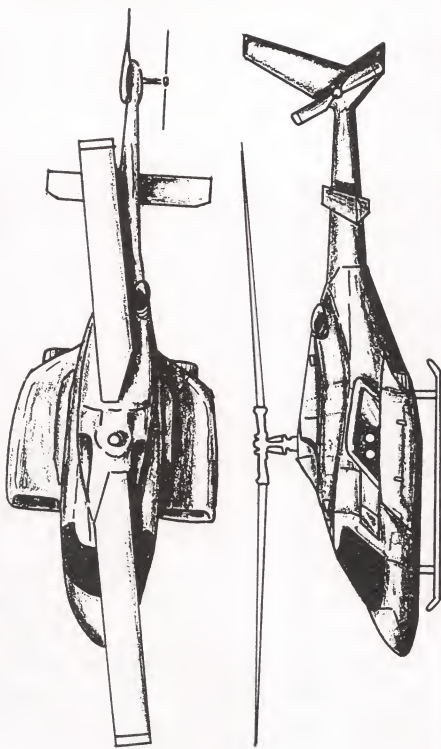
主力兵機と攻撃兵機の搭載状況を教えてください。

前後左右各部にポッドが設けられ、前部は主力と

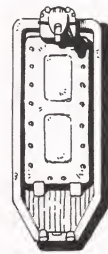


開発陣が乱入してきた!!

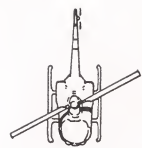
| データ | 名称 | BATTLE TIGER |
|-----------|----|--|
| 主ローター直径 | | 12115mm |
| 尾部ローター直径 | | 1981mm |
| 全長 | | 14518mm |
| 胴体長 | | 11030mm |
| 全高 | | 3350mm |
| 自重 | | 2502kg |
| 総重量 | | 4020kg |
| エンジン | | T.P.T社製 KI22M-520ST |
| 燃料容量 | | 1012ℓ |
| 最大速度 | | 不明 |
| 巡航速度 | | // |
| 最良上昇率 | | // |
| 実用上昇限度 | | // |
| ホバリング高度限界 | | // |
| 航続距離 | | // |
| 乗員 | | 2名 |
| 耐弾性 | | 不明 |
| 低被探知性 | | // |
| 耐衝突性 | | // |
| 兵装 | | <ul style="list-style-type: none"> ○ミサイル-レッドガン ○レーザーグリーンストーム ○機関砲-ブルーアイ・イエロークロス ○エクストラボム |
| 備考 | | 製作者でも不明な点が多い |



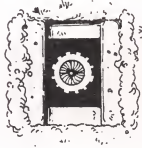
独占初公開
秘
三面図



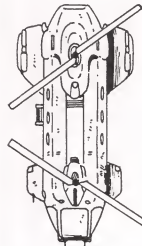
攻撃水雷艇
1000 PTS.



戦闘ヘリ
200 PTS.



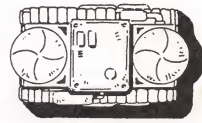
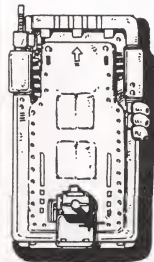
地下砲
300 PTS.



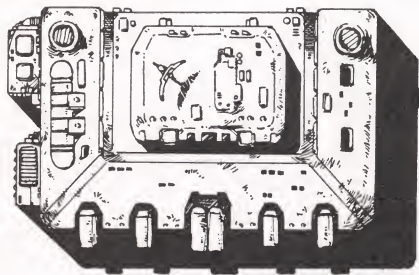
輸送用ヘリ
1000 PTS.



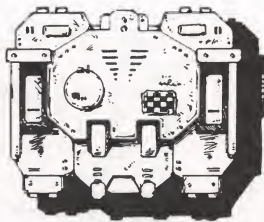
主砲
200 PTS.



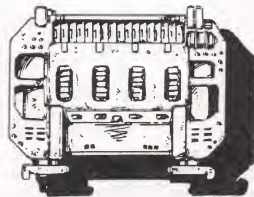
二連砲戦車グリーンランチャー
400 PTS.



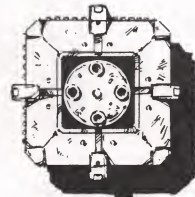
巨大要塞 A
50000 PTS.



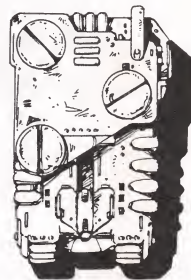
大型戦闘タンク T-B1
7000 PTS. (Round2)
30000 PTS. (Round8)



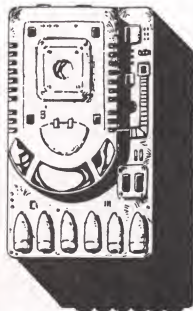
大型戦闘タンク T-C3
10000 PTS.



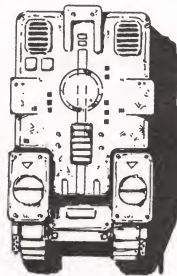
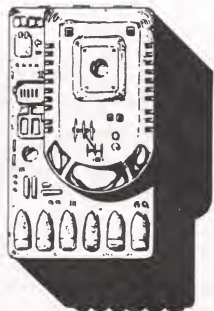
大型戦闘タンク T-D5
15000 PTS.



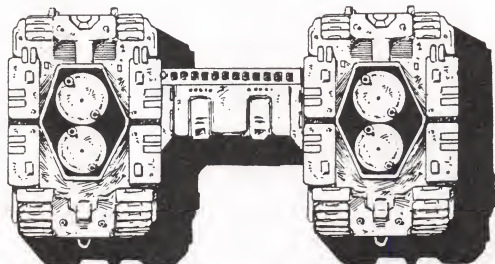
大型戦闘タンク T-E7
20000 PTS.



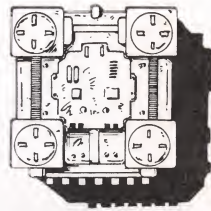
巨大要塞 B-1, B-2
各 50000 PTS.



大型戦闘タンク T-A1
5000 PTS.



超大型戦闘タンク グリンドギア T-G95
左右各25000 PTS. 中央部1000 PTS.



大型戦闘タンク T-H10
35000 PTS.

もちろん敵だつて強いんだ

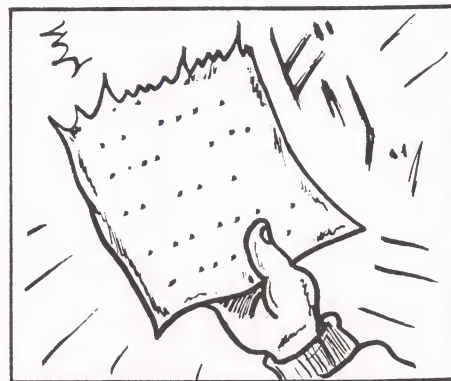
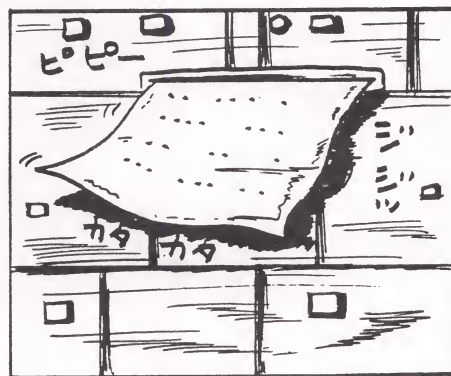
何年たったであろうか。
 以前、我等のヒーローであったタイガー
 ヘリ。
 あれから、音信不通となり、今どうな
 っているのか、まったくわからない。いっ
 たいどうしてしまったのか？ そうして
 いる間にも、強力な敵が迫ってきている
 と言うのに……。が、我等にもう一つヒ
 ーローが現れた。タイガーヘリ2と呼ぶ
 にふさわしい、ヒーローの名はバトル
 タイガー。今、そのパイロットが決まろう
 としていた。

by. ぶっちーサカ



開発陣が乱入してきた!!

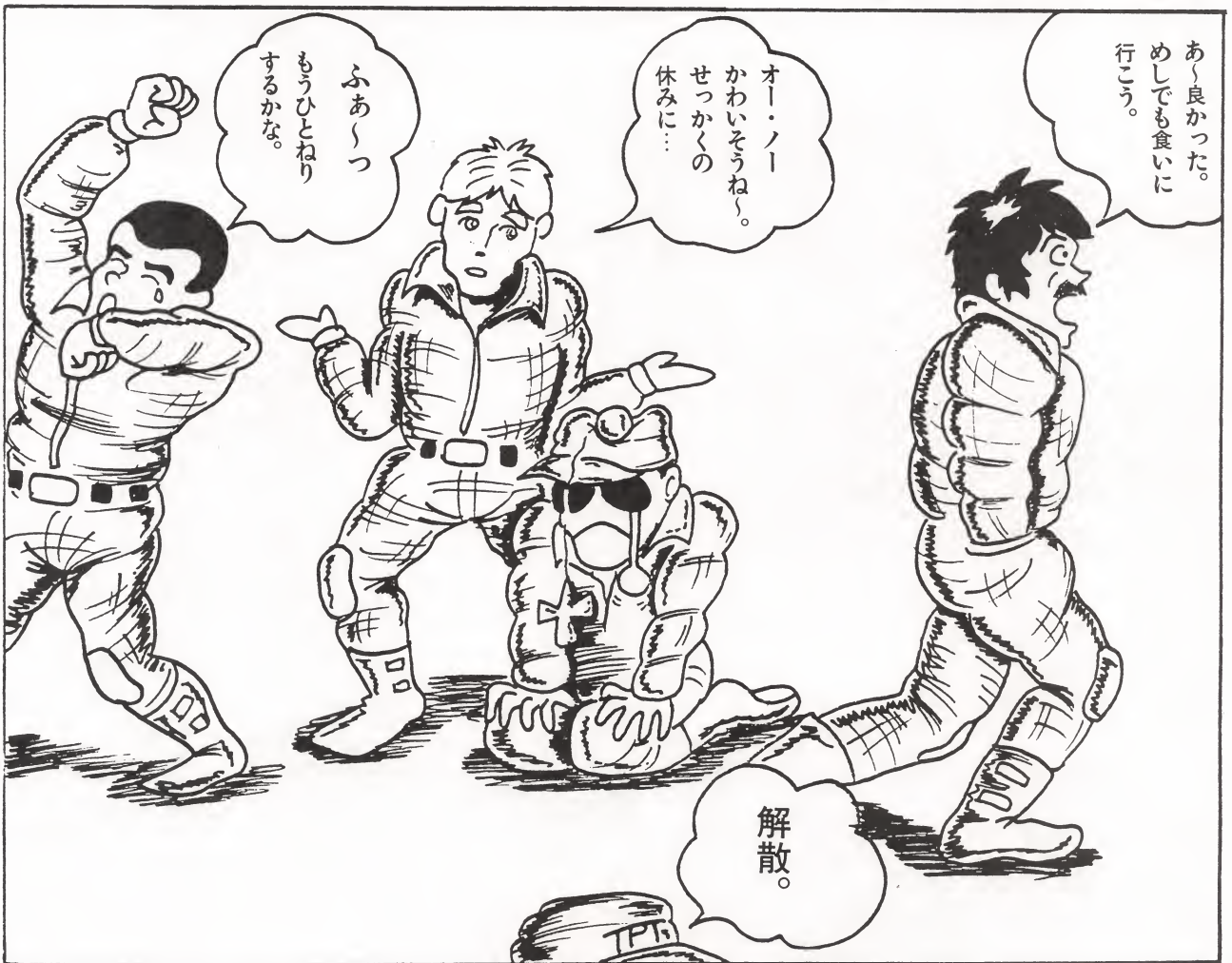
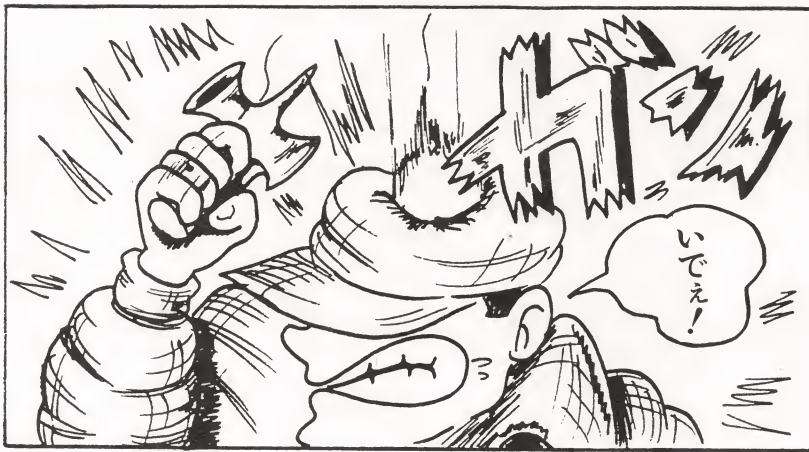
わがへりが一番



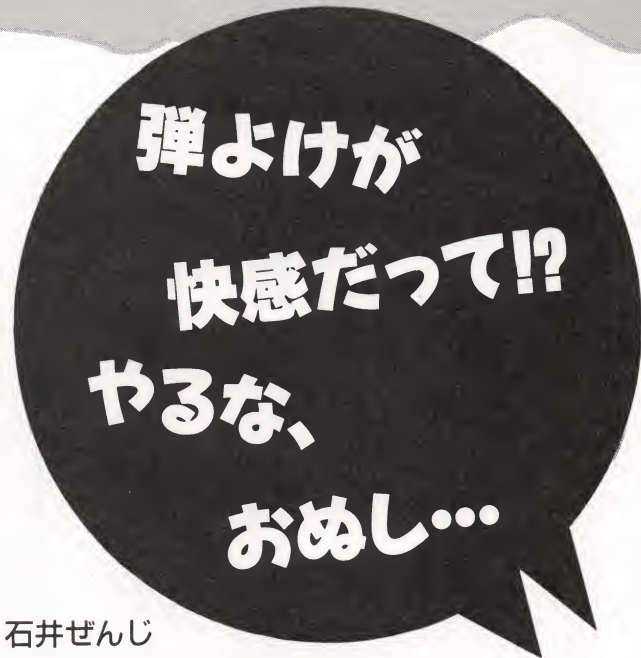
開発陣が乱入してきた!!

わがへりが一番

三



と、言うわけでパイロットが決まった……。



石井ぜんじ

どの装備で行くか

Mr.HELIEEの場合、自機のショットがパワーUPすると敵もパワーUPしてしまう。特に、ショットを最強にする敵の攻撃が非常に強くなってしまうのだ。

また、ミサイルもパワーUPしない段階の状態のほうがいいが、ホーミングミサイルより使える場所がいくつかある。だから、どのパワーUPの段階で進むかは実に問題なのだ。

基本的には、最強パワーUPの状態とショット、ミサイル、ボムをそれぞれ2・1・3にパワーUPするという方法の2つがある。それぞれ、長所と短所を分けて考えてみよう。

グラの耐久力が上がって、その数も増えているため、地下のステージは全て難しくなる。その点、ショット2段階パターンでは地下の面は楽だ。1面、4面、5面のボスが弱くなるので得だ。また6面の初めや最後のボスMUDDYも慣れれば、こちらの方が簡単だ。

結論としては、ゲームにあまり慣れていない人は弾よけが多少難しいから最強をめざし、慣れてきた人はノーミスクリアを目指すためにショット2段階パターンで行くといい。

初心者でも、1面のボスや地下の迷宮のステージで苦しんでいる人は、ショット2段階パターンでやってみよう。意外に進めるかもしれない。

新作ヘリゲーム 空中会戦

©IREM CORP ALL RIGHTS RESERVED

Mr.HELIEEの大冒険

STAGE 1 前半

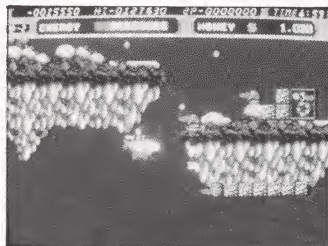
初めはとにかく2つのボタンをたたきまくってしよう。狙って撃とうなどとするのうんだ。数うちや当たるの精神で敵やブロックをガンガン壊していこう。

爆弾は自機を地面に置くのではなく、押しつけていると出る。壊せるブロックはとにかく全部壊し、水晶はみんな取ってパワーUPしよう。とにかくショットは必ずひとつはパワーUPしておこう。

最強パワーUPにするかショット2段階パターンにするかは好みで決めよう。

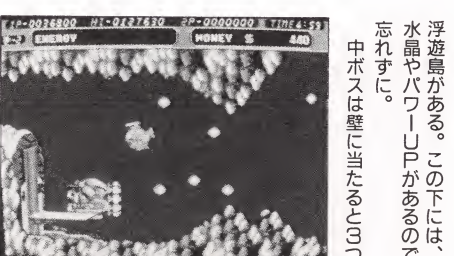
1面の中ボスまでは、とにかく1発もくわらないでいきたい。そのためには、敵を近くにひきよせなくて、できるだけ遠くで倒すのがいい。近くで相手につっこんでいきながら倒すのが一番いけない。弾を出されたと同時にくらうことになるぞ。

1面で、エネルギー満タンの時にも、わけもわからずエネルギーの回復をとってしまう人もいるが、これはソウだ。また、バリアも1面ではお金もあまりたまっていないし、

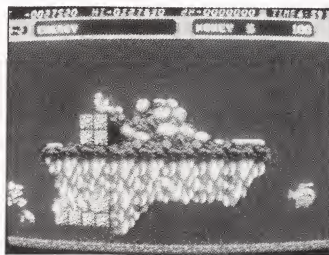


下に降りていく時にバリアが出現する。

取ってもあまり意味がない。1面のザコの中で注意しないといけないのは、ヘリタンクと忍ヘリだ。ヘリタンクは耐久力があり、その弾は1発くらっただけでやられてしまう強力なもので、慎重にでも、この弾は撃てるので、ヘタに背中を見せると危険だ。忍ヘリはパワーを取ってしまおうので注意しよう。でも、パワーを取られてもホントはたいしたことはないのだ。



正面から撃ちあおう。



浮遊島の上部に爆弾を落とす。浮き上がってくる。

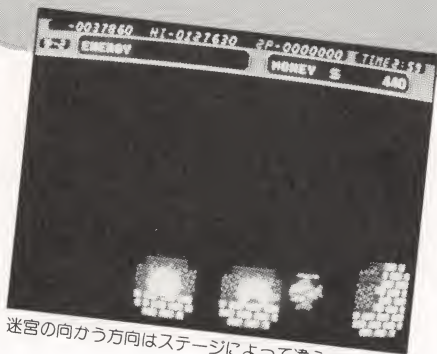
に破裂するミサイルを撃つ。ショットが最強なら、後で自機を止めながら撃っておけばいい。完全にレバーを動かさないで、自機は下に少しずつ下がっていきましょうので、ちよっとずつレバーを上に入れよう。後ろを向いてしまうと、中ボスのミサイルをショットで壊しそごなってピンチに立たされるぞ。

Mr.HELIEEの大冒険、
 キミの近くのゲームセンターにも入ったかな。2
 ターにも入ったかな。2
 機設定が標準だといふの
 は厳しいが、とにかく燃
 えるゲームだ。トライし
 てみてくれ。

STAGE 1

地下迷路

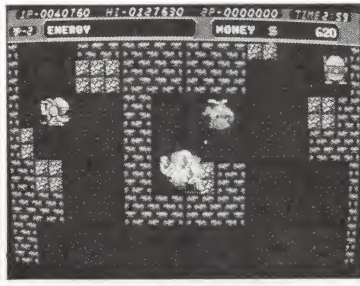
このシーンの特徴は動ける範囲が狭いということ。しかもメカモグラは、地面の中を潜ってくるのでやっかいだ。



迷宮の向かう方向はステージによって違う。

初心者にとってはイヤなシーンだが、ここは少しずつ慎重に進んでいくのがコツだ。いっぺんに進むと、メカモグラがたくさん出てきて逃げ場がなくなってしまう。モグラは少しずつ確実に倒していこう。

そのためには、爆弾をうまく使うのがコツだ。この地下迷宮のシーンは、何面の地下迷宮でも爆弾の使い方が実に



1面の迷宮。爆弾を有効に使おう。

重要になってくる。爆弾で倒せばモグラと正面から向かい合うことはないので安全だ。ショットで倒さなければいけない時も、弾を撃たれることを想定してできるだけ距離をおいて戦おう。とにかく、このシーンにおいては慎重に、臆病ならぬいくのがよろしい。

STAGE 1

ボス



このボスは中央の本体から赤い大きな弾、両脇の砲台から通常の弾を撃ってくる。

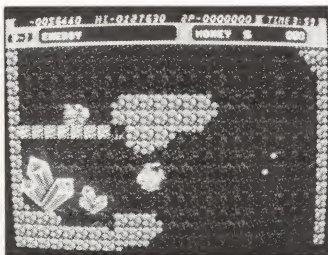
1面のボス。下からミサイルで狙おう。

一番安全な戦略パターンはボスの真下からミサイルを上に向けてやることだ。ショットが2段階以下で、ミサイルが1段階の時が一番早く倒せる。最強装備の場合は、かなり時間がかかるが、やはり同じように、下から粘り強くやっただけがいいだろう。あせらないように。ボスを倒すと水晶が飛び散るので、ボスを倒したと同時に、ボスに重なるようにすれば、水晶は簡単に全部回収できる。

STAGE 2

前半

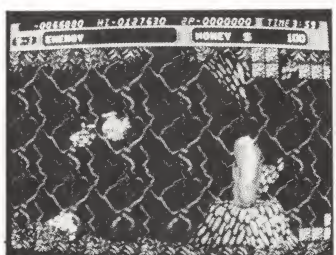
ここは上へ強制スクロール、右方向へ進む火山地帯、下への強制ストロールという展開になる。これを前半、中盤、後半に分けて説明しよう。前半は弾数が多いため、とにかく弾よけに専念しよう。



左側のブロックを壊すと大きな水晶が現れる。

前半の最後の方のブロックにエネルギー満タンが隠れているので、とにかくここまで粘ろう。途中、左側に巨大な水晶が隠れている。これは逃さず取る。

中盤の火山地帯のシーンは初心者のハマリ場所だ。ふつうに、火山の炎をタイミング



初めの火山は上の岩を落として進めよう。

よく抜けていこうと思っても、ちょっと難しい。

ここは、火山の火口を下の火口には爆弾、上の火口にはショットで一時ぶさることができると。手前から順番に火口をぶさいで通れたい。

1つめの火口は、まず上の岩盤をショットで下に落としてぶさそう。そして、次の3つめの火山の並んでいる場所は、1つめの上の火口をショット



上下、上と順番に火口をぶさいでいこう。

でぶささぎ、いったん1つめと2つめの火口の間の一機分のすきまに入って(ここは安全地帯だ)下の火口を爆弾でぶささぎ、すかさず3番めの上の火口もショットでぶさいで抜けてしまおうだ。手速くやらないと火口が開いてしまうぞ。なぜ、いったん1つめと2つめの火口の間に入るかというのは、やってみればあたり前だが、下の火口をぶささぐのは爆弾でやるため、ちょっと時間がかかる。その間に1つめの火口が開いてしまうから

だ。さて、次に大きな火山が1つある。これも爆弾を落とせば、ぶさけて通れるわけだが、もっと簡単な、オイシイ抜け方がある。大火山の手前に小さな火口があるが、ここはその上を通りすぎて、ある

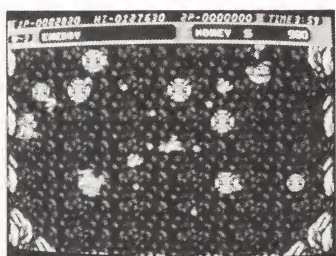
程度スクロールさせる。火口をぶさいでいる岩が飛び散る。そこで、開いた小さな火口の中に爆弾を落としてやる。なんと、大火山の中腹が開いて、中に大水晶が出現するのだ。

これはなかなかオドロキなので、知らなかったらすぐやってみよう。こうすれば、お金も取れるし山の中を通っていきから、やられることはないのだ。

ひとつ注意しなければいけないのは、小さな火口に爆弾を落とす時に、火口から黒へりが出て現れて、いきなり体当たりされてしまうこと。火口から火バチヘリが出て現るまで待ってから爆弾を落とすこと。

火山地帯を抜けると、今度は下への強制スクロールになる。岩盤が左右からせまってくるシーンになる。ここは、誘導弾を撃ってくる敵の攻撃がなかなか難しい。右側の岩の中にバリアが隠れているので、それを取っていくのが安全な方法だ。

左右からせまってくる岩盤はぶつかると押し戻される。ぶつかっただけでは死なない



ボスが出てくる前にザコを速く倒そう。

が、はさまれるとつぶされるので注意しよう。

ホーミングミサイルには接近戦で勝負だ。



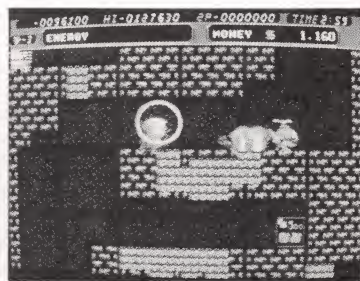
中ボスはホーミングミサイルを撃ってくる敵だ。こいつが出て来た時、ザコの小さな敵が残っていると、なかなか大変。中ボスが出てくる前にザコを早く倒してしまおう。ボスの攻撃はホーミングミサイルだが、これは遠くに逃げようとするとかなり強い。ここでは接近して戦おう。正面から飛んでくるミサイルの誘導弾は誘導できなくて、どこかへいってしまうぞ。後ろをむいてしまおうとつけまわすので注意。

STAGE 2

地下迷路

ここは、基本的には1面の地下迷宮と同じように、爆弾をうまく使っていけばいい。違う点はスタート地点から、左→上という方向に進んでいくということだ。ショットを3段階に上げていくと、メカモグラがかなり硬く耐久力がある。注意が必要だ。

途中に、エネルギー満タンがあるので、これは活用しよう。また、迷宮の出口の近くで、メカモグラがしつこく出てきた時は、無理して倒しにいかないで、出口から出てしまっただけが安全かも。



2面の迷宮には満タンが隠されている。

STAGE 2 ボス



2面のボス。動きを理解しよう。

2面のボスは巨大なボール

のようなものだ。よく見ると4カ所に緑の突起があり、これを伸ばしたり縮めたりしている。ここが弱点だ。

敵の攻撃方法は2つ。ポロポロ出してくる青白い弾と体当たり攻撃だ。弾のほうはほとんど問題ないのだが、体当たり攻撃が問題。

この敵は自機を誘導してせまってきたり、地面にぶつかると、はずんで戻るといった性質を理解しないとイケない。だから、例えばは自機が下にいる時、ボスがせまってきてても少し左右に移動すれば、はずんで再び上に行ってしまうのだ。このことを知らないとい、左右

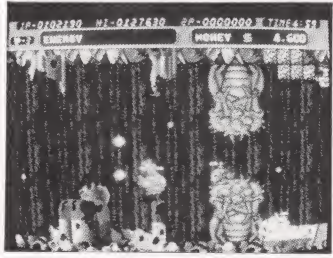
の画面端に追い込まれてしまった時に、つぶされてしまうことになりかねない。

このような敵の性質を理解したうえで、では具体的にどうすればいいのかわかると、一番安全なのは、下で爆弾をころがしているのがいいのだ。一見危険そうに見えるが、これならPAWUPしていかなくても楽だ。ボスは地面に当たると、はずんで上に行ってしまうので、その間に左右に切り返していけばいい。ボスと離れすぎない限り、ボスが真横に動いてやられることはない。自機が下がナメ下にいると、ボスが確認しているからだ。

また、ショットを使って、ボスを左右に動かしながら撃つパターンもある。むしろ、この方が一般的かもしれないが、ちよつと危険だ。

STAGE 3 前半

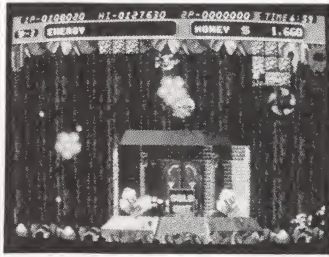
STAGE3の前半は、右方向へ進むインセクトの像が出てくるシーン上へ強制スクロールする肉ダンゴと戦うシーン、の3つに分けら



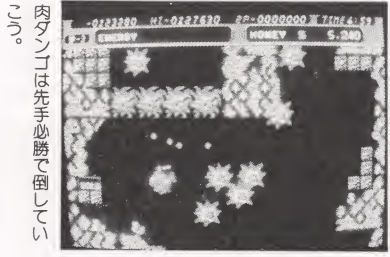
突然出現するインセクトの像。確実に倒してから進む。

れる。

前半は、突然出てくる緑色の像と黒ヘリの攻撃が主だ。緑色の像は確実に倒していけばいいのだが、その間の黒ヘリの攻撃がしつこい。この場面では、ショット3段階の方が楽だろう。そうでない場合は弾よけの技術が必要になる。Mr. HELLERの場合は、自機の動きが他のシューティングと多少違うので、慣れが必要だ。ここがすいすい抜けければ5面までは問題ないだろう。途中、インセクトの像を倒



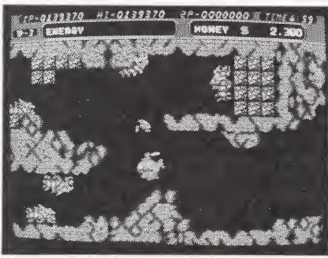
石板を取ると神殿が出現する。その後出現する板を取ると神殿が出現して、水晶とPAWUP・ウィンドウが出てくる。利用しよう。上のスクロールするシーン



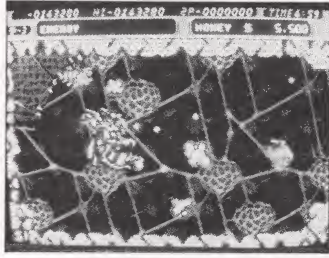
肉タンゴは先手必勝で倒してこ。では、主に肉タンゴ(実はイ

ンセクトの卵)との戦いとなる。

先手必勝で、ほとんど近づいてくる肉タンゴを倒していこう。止まっている肉タンゴは、弾を撃ってくるので注意。安全に行けず、右側のバリアをとってはいけません。左側に進んで行くシーンになると、卵から今度は幼虫の



イモ虫はさほど強くない。ここは上から進もう。イモ虫との戦いになる。このイモ虫は粘液をはきかけてくるが、たいした敵ではない。ここでも爆弾が使えるぞ。また、途中の分かれ道で下に行つてしまうと、無条件でエネルギーを取らされてしまうことになるので覚えておこう。ボスはインセクトの成虫だ。

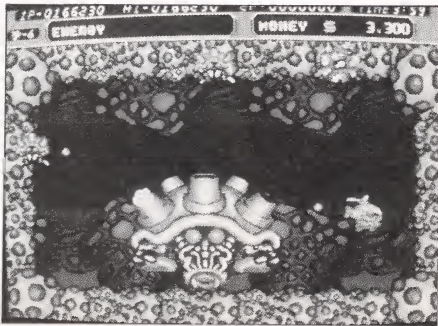


3面ボス、インセクト。背を向けるに危ない。このボスは粘液と通常の弾で攻撃してくるが、この攻撃は

たいしたことはない。やはり怖いのは体当たり攻撃だ。このボスは、自機が近づくと同時につつこんでくる性質を持っているのだ。だから、常に正面に向き合っていれば大丈夫。

左下にある、小さな水晶を取りにいこうなんて思うと体当たりされるぞ。

STAGE 3 地下迷路



このボスは強い。いつでも

3面のボス。下で爆弾を転がす

慎重な行動が必要だ。ボスは子供を産み出し、子供が体当たりや弾で攻撃してくる。ボスの弱点は下にあるが、自機が画面の下にいくとボスがジャンプしてくるから、そこを狙わなければなら

具体的には、下で爆弾を転がして攻撃することになる。しかし、ボスは左右に動いているので、画面の端に押しつぶされる前に切り返さなければなら

この時、ボスはジャンプしているのだが、下をくぐることはできない。上から回りこもう。でも、この時、子供部隊の攻撃がきついで、必死でよけてくれ。

慎重になりすぎて上で粘っていると、かえって子供の攻撃がきついで、チャンスがあったら逃さず下へ攻撃しよう。とにかく、画面の下の方に行かなければ、ボスにはダメージを与えられないのだ。このボスから4面の前半にかけては、ショット最強の方がやりやすいかもしれない。

STAGE 3 後半

このボスは強い。いつでも

Mr.HELIEは不滅です!!

文・イラスト
Mr.HELIE
開発陣

とにかく可愛いく
けなげな奴なめです

ある宇宙空間を巡回中のパ
トロール船マックス号に、あ
る惑星から「△××△」の信
号がキャッチされた。その信
号の意味は助けを求めるもの
であった。
ただちに、信号の発信され
た惑星の位置を割り出した。
「場所は宇宙ポイントX12

この竹を割ったような
タイトルのゲームの主人公は
「やかん」ではありません

Mr.HELIEは、他のヘリ
コプターとは断じて違う。な
んたって、可愛い!

なんでこんなに可愛いかつ
ていうと、彼はヘリボーグ。
単なる冷たいメカじゃない
「ヤカン」だの、「歩くより
転がった方が速い」だの、あ
げくの果てに「ホバリングも
できない根性なし」だのと
イジメられるのも、可愛さゆ
えの事。

また、敵のやつらも愛嬌た
つぶり。やつらもHELIE君
と同じ、意志を持って動いて
るからね。芸の細かいゆかい
なやつらで、憎めない!なん
てことはない。可愛さ余って
憎さ100倍、ナメてかかる
と下ツボを踏むシビアな総攻
撃でHELIE君をメッタメッ

BY510。マックス号はそ
の惑星へ向った。

その惑星は、黒ヘリ軍団率
いる「MUDDY」によって
侵略され、自然のバランスが
崩されていた。それによって
島や岩などが浮遊しており、
大型船のマックス号ではなか
な近づけない。そこに「私

タにしちやいます。
でも、HELIE君だって負
けてはいない! 傷つき倒れ
ても不死鳥のごとくよみがえ
り、けなげにコツコツと水晶
を貯めてパワーアップ。たく
ましく成長し、ドラマチック
に展開していく。この物語に
身を投じてみるのです。
そつです。ドラマチックな
ストーリーも、このゲームの
魅力のひとつ。最初の静かな
浮遊島シーンからは想像もつ
かない好奇心をそそるドキド
キの展開に、夢中になること
まちがちなし。
そして、感動のエンディン
グ。これは絶対観てほしい。
美しいサウンドに包まれ、思
わず胸の奥に熱いものを感じ
ずにはいられないでしょう。

が行きましよう」とMr.H
ELIEが現れた。

「私は小型で小回りが利くの
で、私が出撃します」と。
MUDDYを倒し、星を救
うために、いまMr.HELIE
は出撃するのだ。

ところで、このゲームの必
勝法は、
①金へりは、最高3200\$持
っているの、徹底して近距
離撃ちで奪つこと。(モタモ
タすると、他の敵にすぐ囲ま
れるぞ。)
②速く先に進むには、後から
くる子ビクロは無視して逃げ
さるのが一番。
③パワーアップすれば、敵の
攻撃も激しくなる。時には忍
へりにわざと体当たりしてパ
ワーダウンするのも作戦のう
ち。
以上3点を挙げておきまし
よう。
では、奥の深いこのゲー
ム、大いに遊んで感動の嵐に
巻きこまれて下さい。
(Mr.HELIE開発一同)

すべて信頼できる
筋の情報です

アイレム
チーム

なぜ、自機がヘリでなく
ればならなかったのです
か?
すばやく土地に降りたり
飛び上がったとき、ふ
りわいて弾を撃ちたかた
で、丸るっこの物でコミカル
的なヘリコプターにしました。

- Q ゲーム製作前、どんな取
材をしましたか?
A 窓の外のヘリコプターが
通るたびに、双眼鏡を持
って観察しました。
Q ヘリコプターには乗りま
したか?
A スタッフ全員無し。
Q 自機ヘリコプターの機種
名は?
A ●正式名称: 宇宙パトロ
ール隊攻撃ヘリRAH-
3 (ロボトロンク・アタック
・ヘリ3型)
●愛称: Mr.HELIE。
Q 自機のパワーアップはど
うなっておりますか?

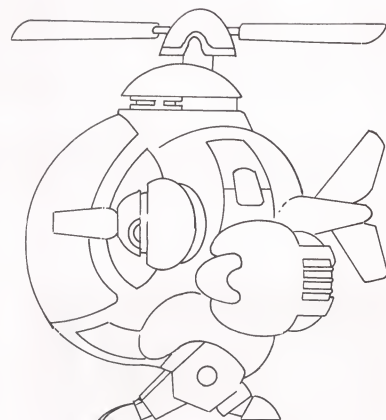
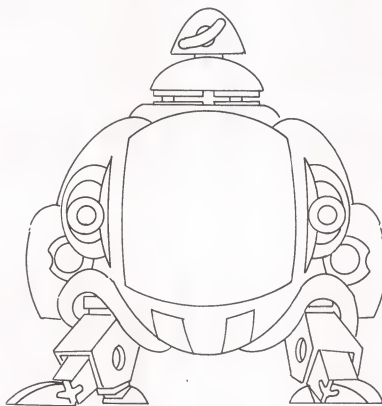
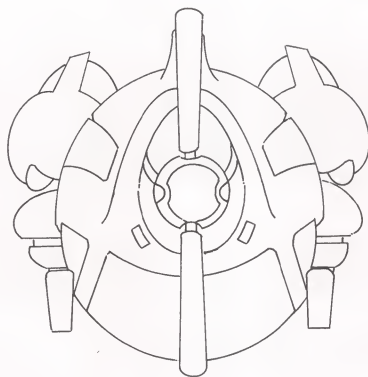


| | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------|-------|
| 爆 弾 | 上方射撃 | 前方射撃 | ノーマル |
| 3発設置 できる | ロケット弾 1発 | バルカン 1発 | 1 段 階 |
| 5発設置 できる | 弾が3発に なる 2発は 誘導弾 | 2連射に なる | 2 段 階 |
| 5発設置 でき、爆発 範囲が 広がる | 弾が5発に なる。 誘導弾は 貫通。 | 5連射に なる。 | |

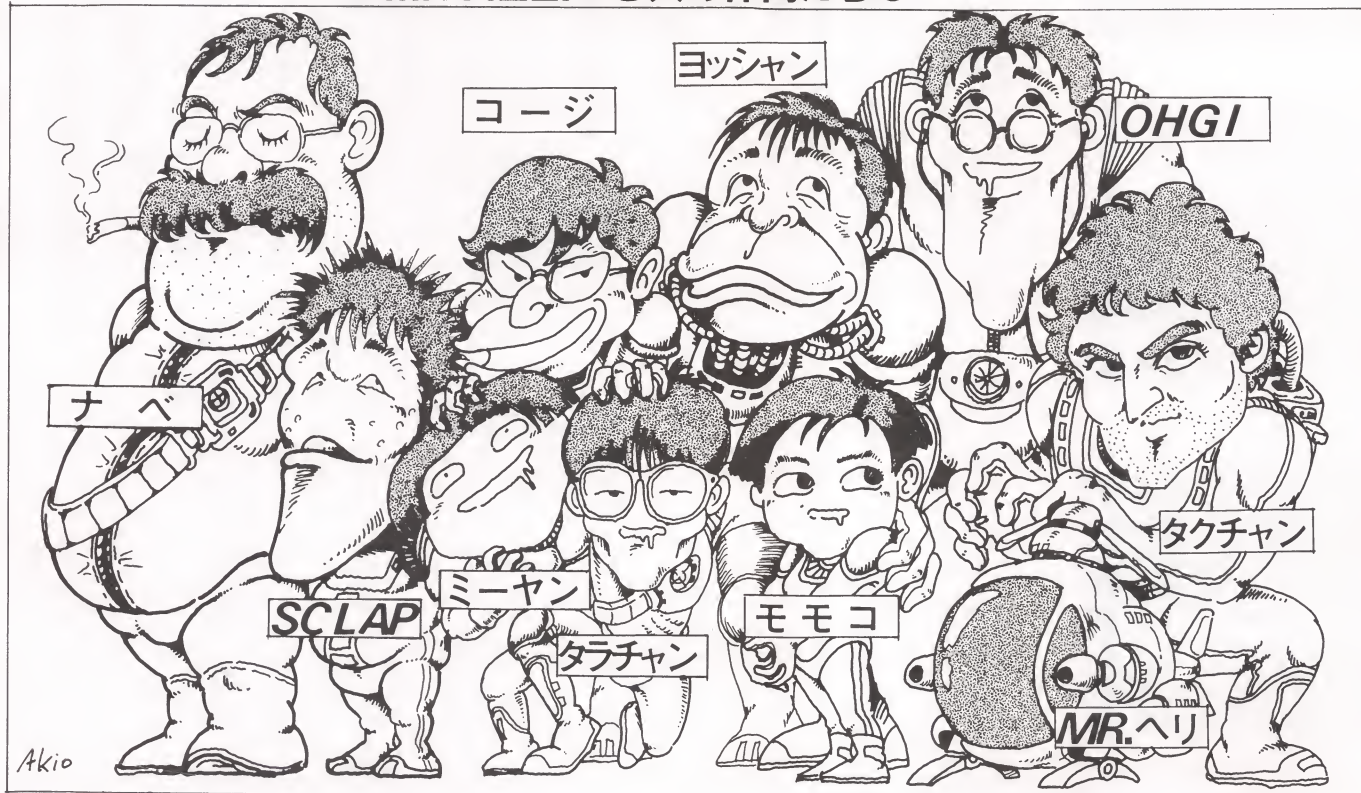
パイロットの姓名は?
年齢は?
Mr.HELIEはヘリボー
グのため、パイロットは
不要です。しかし、航行、攻
撃制御のため、往年の宇宙軍
名パイロット、グレッグギス
ン中尉のクローン脳である、
ネクサスCB-205を搭載
しています。(本人の希望に
より、写真はひかえさせてい
ただきます。)
Q ヘリの特長は?
A 地上を歩行できます。更
に空中・地上において素
早く反転可能です。また、う
ちのヘリは弾一発でやられる
ような根性なしではありません

| 名称 | Mr. HELI |
|-----------|---|
| データ | |
| 主ローター直径 | 4.5m |
| 尾部ローター直径 | 無し |
| 全長 | 4.86m |
| 胴体長 | 4.62m |
| 全高 | 4.74m |
| 自重 | 1,258kg |
| 総重量 | 1,864kg |
| エンジン | 水素重化燃焼式エンジン RH-103型 |
| 燃料容量 | 606L |
| 最大速度 | マッハ1.2 |
| 巡航速度 | マッハ0.8 |
| 最良上昇率 | 60m/sec |
| 実用上昇限度 | 5万m |
| ホバリング高度限界 | ホバリング性能無し |
| 航続距離 | 不明 |
| 乗員 | 無し |
| 耐弾性 | エネルギーが無くなるまで |
| 低被探知性 | 無し |
| 耐衝突性 | 土地に接触してもだいじょうぶ |
| 兵装 | 前方射撃：60mmバルスレーザーバルカン 上方射撃：直進爆裂ロケット弾及び同誘導弾 爆弾：遅発信管付炸裂弾 |
| 備考 | 地上歩行可能 |

独占初公開
秘
三面図



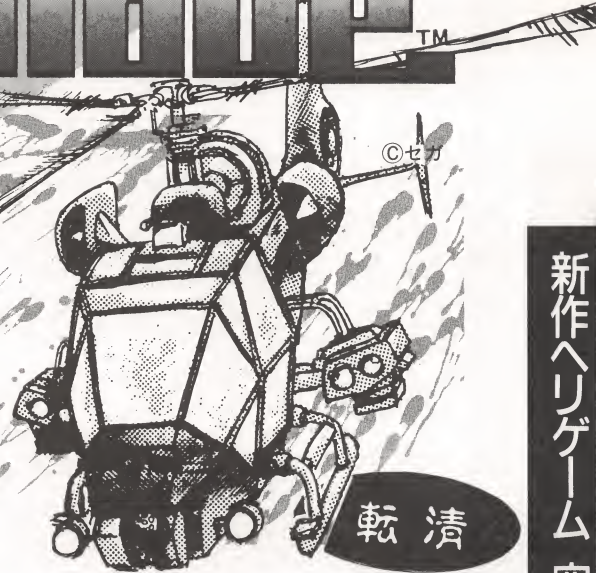
●Mr. HELIと9人の仲間たち●



サンダーブレード

Thunder Blade™

限りなくシミュレーションに近いこのゲーム、難しくて手が出せない!? そんな事はない! 基本操作とコツを覚えれば君にもクリアできる!!



清 転

新作ヘリゲーム 空中会戦 サンダーブレード

何かなんでも基本なのだ 操作方法をしっかりと 頭にたたきこんでスタートだ

このゲームは難しい。私の手にはおえない。止めたっ!! と諦めてしまった人はいないかな。

このゲームは操作方法が少し変わっているの、知らないでプレイすると、下手をすると離陸すらままならない。

難しくって分かんない人も、これから挑戦しようという人も、これさえ読めばこのサンダーブレード、極める道は近い。

操縦桿を握れ! 君はもう最新型戦闘ヘリのパイロットだ。

基本がそのまま

極意

基本操作

●操縦桿は、手前に引けば上昇、奥に倒せば下降。

何でもない事の様に思われがちですが、初めてプレイしたと思われる人が、ゲームスタートしても上昇しない為、ゲームが進行せず、無意味に時間だけが経過してしまふ。というケースをよく見掛けま

す。

ゲームがスタートする時はもちろん、ミスして再スタートする時、少しでも上昇しないと移動できないので注意が必要です。

3D面では特に、弾避けに、慣性に支配されない為に多用する操作の一つです。

●操縦桿を左右に倒すことによつて左右移動をします。

これも当然ですが、あくまで空中浮遊(飛行)中であつて、着陸中には、いくら左右に操縦桿を振つても動いてくれません。

更に、このゲーム筐体の特徴でもある回転シートによつて、左右の動きには慣性が働いて、思った以上に遠心力で左右に振れてしまふのです。これが慣れない初心者にはビルや岸壁に激突!となつて「何だこのゲーム」てな事になってしまうのです。

思い通りにならないからと腹を立てないで、それを受け入れる事が上達への近道です。とにかく慣れてしまふのが一番ですが、対策としては当て舵を当てるのが一つ

のコツです。とにかく派手に左右に自機を移動させ様とするのは危険なので、少なく動かして無理は避けて下さい。

緊急時にはスロットルをローに入れてスピードを落してから焦らず、上下が使える場所なら上下移動で回避しましょう。動き過ぎると反対側の障害物にボーン!注意のこと。

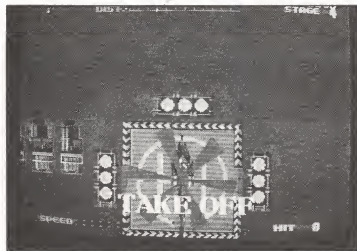
●キャノンボタンはキャノン砲、ミサイルボタンはミサイル発射。これについては余り言う事はありません。

しかし、ミサイルについては3D面、2D面の使用にコツみたいなものがあるので、一応図に示しておいたので、少しでも参考になつたかと思ひます。

●スロットルレバーは引けばスピードアップ、奥にもどせばスロウダウン、そして空中静止。

今回のスロットルレバーは、果たす役割がA B IIの時より更に重要になつています。使いこなせなければ、初心者には先に進むのは難しいと言えるかもしれません。

基本的に2D面では最高速にしておきます。この状態で最高度をとつていけば、少なくとも敵弾に当つて死ぬ事はありません。ただしボスは図の方法を取らない限り、最高速でも弾は当つてしまいます。3D面でも、上級プレイヤーは



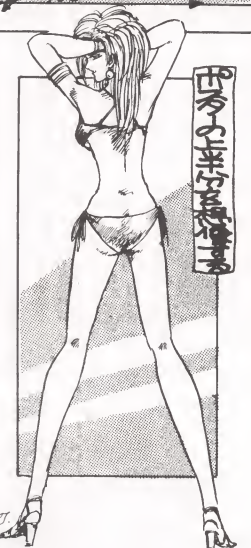
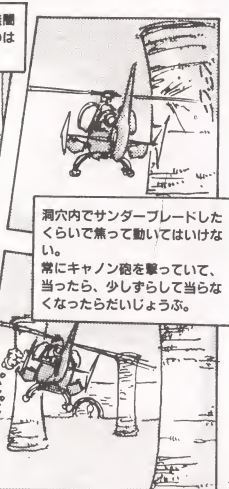
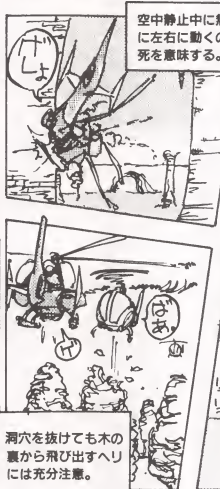
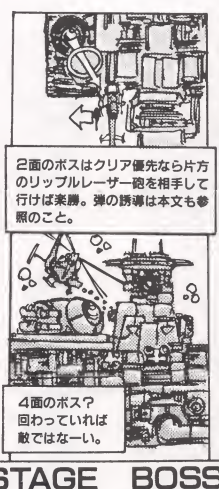
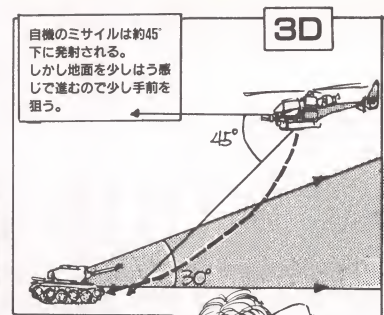
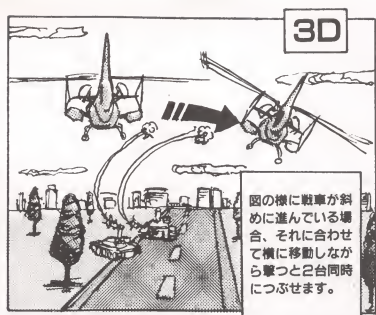
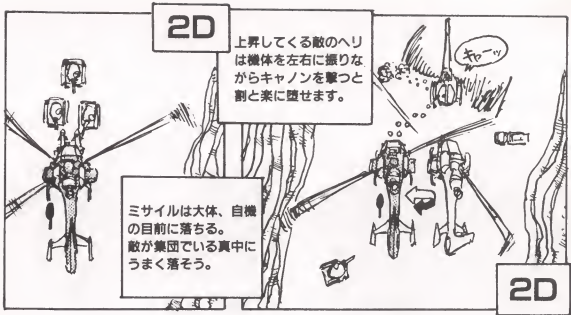
とにかく離陸しないと始まらないのだ。



残機の減らない30秒間でトレーニング。



左右は狭い所では極力使わない。



STAGE BOSS

| 撃墜数 | SCORE |
|----------|---------|
| 40orOVER | 400,000 |
| 35~39 | 200,000 |
| 30~34 | 100,000 |
| 25~29 | 50,000 |
| 20~24 | 20,000 |
| 10~19 | 10,000 |
| 0~9 | 0 |

クリアボーナス表

| 所要時間 | SCORE |
|---------|---------|
| ~120sec | 500,000 |
| ~130 | 400,000 |
| ~140 | 300,000 |
| ~150 | 200,000 |
| ~160 | 100,000 |
| ~170 | 80,000 |
| ~180 | 60,000 |
| ~190 | 40,000 |
| ~240 | 20,000 |
| ~300 | 10,000 |

●障害物は退かない、壊れない。自機が避けるのだ。当り前だが障害物は退かないので避けるしかない。しかし、ぶち当たってしまう。特に3D面は入りくんだビルや洞穴ありで難関だ。初心者の人、特に左右の動きがままいちは人は、とにかくスピードを無闇に上げないのが第一。そ

基本が分ったら コツを押えて 実戦に挑め 各ポイント

●障害物は退かない、壊れない。自機が避けるのだ。当り前だが障害物は退かないので避けるしかない。しかし、ぶち当たってしまう。特に3D面は入りくんだビルや洞穴ありで難関だ。初心者の人、特に左右の動きがままいちは人は、とにかくスピードを無闇に上げないのが第一。そ

敵は馬鹿が揃っているのだ。しかし数がねえ... 敵戦車は前半は同じ角度にしか撃たず、しかもこちらが最高度をとっていると、擦りもしないので。ミサイルを食わせてあげましょう。

スロットルは最高速で飛行します。何故なら、ステージクリアの時、HIT数と並んで所要時間がボーナスに響いてくるからです。しかし、ボーナスよりも初心者の方は焦らずに、3D面ではスロットルは真中に合わせて進む方が良いでしょう。ただし障害物に当りにくい分、敵弾がゆつくりしてかえって当り易いには注意が必要です。

2面の洞穴は、自分なりのコースをパターン化してしまえば、最高速でも抜けられます。随時キャノン砲を撃つていて、碎ければ、その障害物には当るので弾が抜ける所まで自機を移動する。羽が擦った位で焦って操縦桿を左右に振ればかえって危険です。空中静止中の左右移動は横に何があるか判らないので、かえって危険です。

●デカきやいって問題じゃない様な...でも手強いぞ、各面のボス達... 1面のボスの巨大戦艦は、実は2Dから3Dに切りかわる時、レバーを左右一方にずっと入れておくと、そのまま戦艦を横に少しみたまま通り過ぎる事ができます。もちろんかせぐ人は正攻法でね。2面の超巨大戦車は1面のパターンは通用しません。しかし、左右どちらかに並ぶレーザー法を相手にすると楽に抜けられます。イオン砲みたいなレーザーは、光り始めた時の自機を狙って撃つので、少し斜めに位置して誘導して、回り込んで砲台を破壊し、すぐ同じ位置にもどり、それをくり返します。

3面の超巨大戦艦は1面パターンで横抜けができます。かせぐなら、敵の砲台は2連射してくるので、2面のパターンで、2発誘導してから撃ちに行きます。撃ち漏らしはつけないので、注意が必要ですよ。4面の巨大(!?)要塞は、回ってれば楽勝楽勝。

サンダーブレードvsゼーリー

文・イラスト
サンダー
ブレードチーム

Mr. TERRYの大冒険(ややっこしく ゴメンナサイ)

天才科学者ASOHYは、政府軍の要請により、3年後完成を目標に戦闘ヘリHUNDEER、BLADEの開発に取り組んでいた。完成間近T HUNDEER、BLADEのテストパイロットが必要となり、政府軍へテストパイロットを要求。

政府軍は、超問題児TERRYをよこした。政府軍としては、問題児の処理もできて

一石二鳥であった。ASOHYのところによつてきたTERRYという男について簡単に述べておこう。彼は、自称パイロット歴4年だが、実は高所恐怖症のうえヘリコプターを操縦したことがなかった。それが幸いして、通常のヘリコプターと操縦方法が異なるT HUNDEER、BLADEの操縦にも素早く慣れ、今やHUNDEER、BLADEを操作する

ことのできる唯一のパイロットになっていた。平和な日々が続き、出撃依頼がないのいいことに、T HUNDEER、BLADEを武器にナンパを続けていた。ところが、3年間の沈黙を破り、ゲリラ軍が格段の戦力をアップして再び戦火を交えてきた。兵員、軍力とも劣勢にま

すべてマジに答えます

セガ・チーム

- Q ゲーム制作前、どんな取材をしましたか?
- A エアウルフ、フルサンダーなどをビデオで研究。さらに、ヘリコプターの夢をよく見ました。
- Q ヘリコプターには乗りましたか?
- A はい、乗りました。サンダーブレードチームは、スパーヘビー級の人が多いので、ヘリコプターがつかうてきた。
- Q 自機ヘリコプターの機種名は?
- A ●正式名称…フランス製のエアロスベシャルSS14ガゼールを母体にした戦闘ヘリ。サンダーブレード。愛称…サンチャン。
- Q バイロットの姓名は?
- A ●姓名…テリー・ファンク(もちろん男の中の男。プロレスラーのテリー・ファンクと同名同名。根っからのプロレス好き。さらに女好き。今回の出撃も正義のためではなく、女にせがまれいといえずに…)
- Q バイロット歴…3年ちよい(いや、もうすぐ4年。●24歳。魚座。O型。恋人募集中。
- Q 自機のパワーアップは?
- A 最初からパワー全開。従って、パワーアップというものはありません。あしからず。
- Q 自機が、なぜヘリでなければならなかったのですか?
- A 3Dのヘリコプターゲームをつくりたかったし、ジェット機などの早いスクロールものでは、敵がよく見えないので、この際、ヘリでと思って、こうなりました。

かくてセガ・ヘリは飛び立った

ヘリコプターとは、何か?見たことはあるが、誰も乗ったことはなかった。どこの世界でもそんなものなのだろうが、我々T日チームはそうはいかないのである。

そして、遂にヘリコプターに乗れる日がやってきた。場所は伊東、会社から車で往復6時間。カワイイギャルとのドライブならまだしも、野郎9人が、リベルタピラ、スカイライン、そして今はなきシビックに乗って旅立ったのであった。

到着するまで疲れててしまっていたのであった。目的地到着。ローターの風が端正な顔立ちの白人の男に容赦なくぶつかる。髪の毛が小さく波打ち、ちよつと太めの男達のまごっこしている洋服がさわく。18の瞳が一斉にローターを見つめる。

これが……俺達の乗るジェットヘリは、エアウルフにもサンダーにも似ていない。乗ったのは10分間。あっけなかった。スピード感はなくうるさいだけの乗り物だと思つた。(もちろん弾も撃たない)と同時に、リアルにシミュレーションしてもゲームにならないと強く感じた。いろいろ苦しいことはあつ

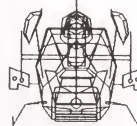
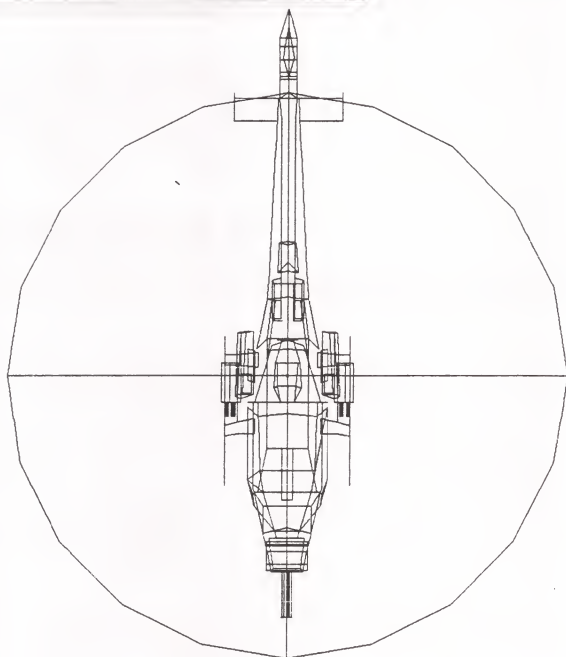
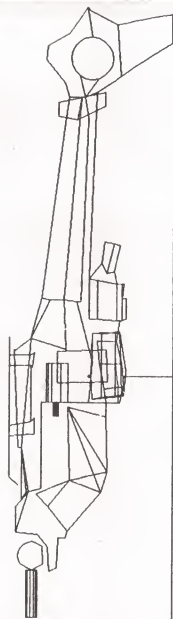
今日日 響子とデート 明日はしのぶとデート ああ、帰ってビデオ見よ。

今日日 響子とデート 明日はしのぶとデート ああ、帰ってビデオ見よ。



独占初公開^秘三面図

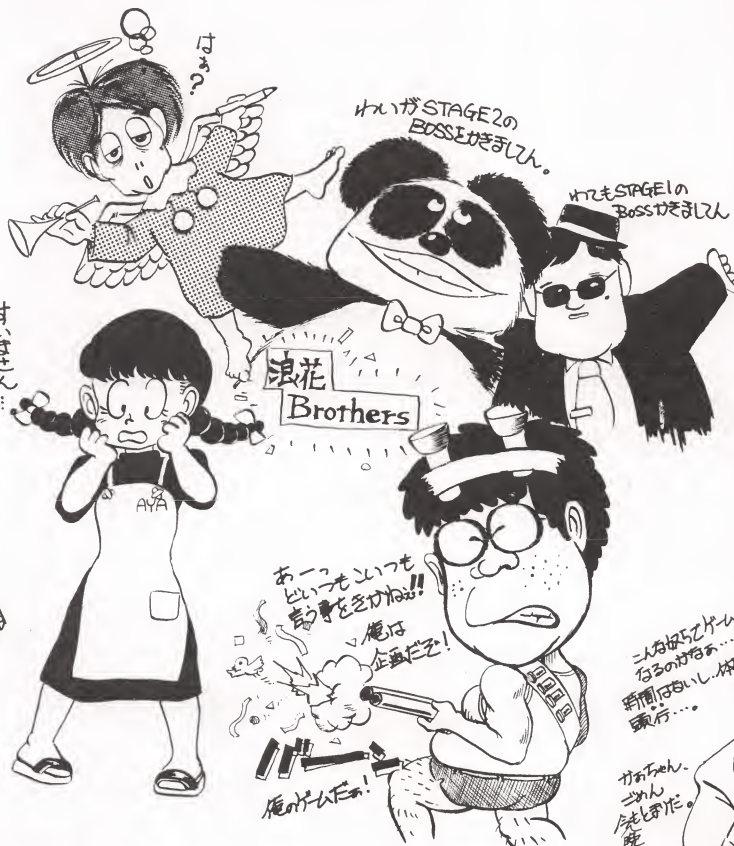
| データ | 名称 | THUNDER BLADE |
|-----------|----|--|
| 主ローター直径 | | 10.5m |
| 尾部ローター直径 | | 0.7m |
| 全長 | | 12m |
| 胴体長 | | 10.5m |
| 全高 | | 3.16m |
| 自重 | | 1.5t |
| 総重量 | | 2t |
| エンジン | | JETエンジン863馬力 ガスタービンエンジン1基 |
| 燃料容量 | | |
| 最大速度 | | 320km/時 |
| 巡航速度 | | 220km/時 |
| 最良上昇率 | | ? |
| 実用上昇限度 | | 5000m |
| ホバリング高度限界 | | 4000m |
| 航続距離 | | (STAGE4迄) |
| 乗員 | | 2名 |
| 耐弾性 | | セラミック製装甲板などで武装(しているが敵の弾一発でやられる) |
| 低被探知性 | | |
| 耐衝突性 | | |
| 兵装 | | 6砲身ガトリング式20%エレクトリックキャノン(毎分4,000発) 対地ミサイル(タンクバスター) |
| 備考 | | 全天候型ジェット・ヘリ |



開発陣が乱入してきた!!

わがヘリが一番

デザイン



だが、ソフト・デザイン・サウンド・キャビネットの担当者がかんばってくれたので、なんとが昨年12月に出すことができた。
次は読者の君達が、ゲームセンターへ行ってTHUNDER BLADEを極めてほしい。
6時間プラス1万円で、10分しか乗れないヘリコプターに1000円で乗れるのだから、

企画

せめて1日1ゲームはやってもらいたい。そうでなければ6時間の音楽地獄に苦しんだ2人がうかばれない。(タカラミリンのコミーシャルを見るのもいやだと言っている。)



サウンド



二人は必ずゲームにやるのだから... 時間はいし... 頭行...
カチカチ... 二人は... 全部... 晩

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その2

ストーンヘンジ
から
モアイ
まで

先月号の「復活」はいかがだったでしょうか（といってもまだ一部しか紹介していませんでしたね）。

今月も、何とかくわしく説明するために、図を多用して紹介します。

2面

①前衛
この面は特別なパターン無し。編隊戦闘機が下上下と出現します。0速の時は、まず一番下にくっついて撃ち、1速を付けます。その後は、何とか2速に上げます。しつこいザコは早めに撃ってしましましょう。

そして、また編隊が上下上（しつこいザコは3×2匹）と出て、ザコ3匹+ベルベルム+ザコ5匹が出ます。何と

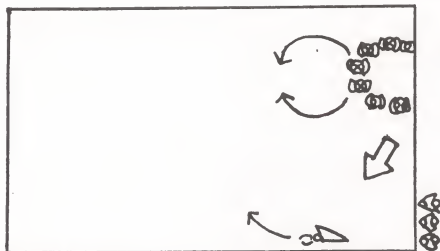


図1 前にいればベルベルムはすぐに画面右に消える。

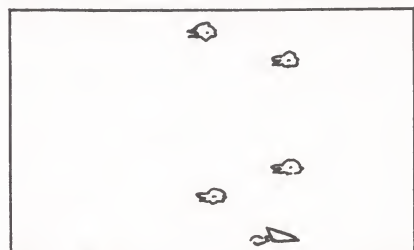


図2 1速。右へ。

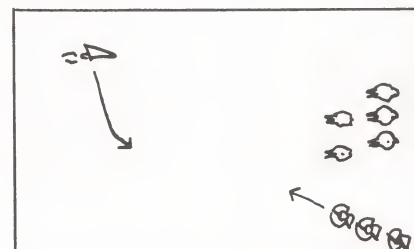


図5

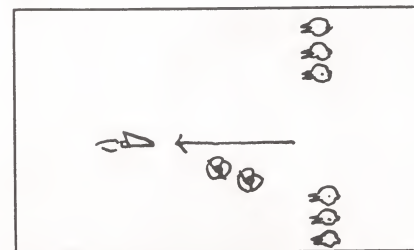


図8 ザコの弾をよけて前へ行って。

これからは単に装備無しの場合の立て直しに加えて、中途半端な装備の場合の立て直しも説明したいと思います。
○3面（装備＝0）の復活
①最初
0速だと非常に難しい場所です。まず、1速付けるまでが勝負でしょう。2速まで上

3面

④その他
一面最後を抜けた後ならばすぐにレーザーを取って、ストーンヘンジ最後でオプション1個取ればいいでしょう。

②ストーンヘンジの最初
0速だと超きつい。ハッチは早々に壊すこと。何とか2速に上げて、先に進むことを考えましょう。中途半端な装備だと、最後でどうせ死んでしまうのですから。
③最後
ここはパターンを完璧にして下さい。ザブ地帯で死ぬとここに戻されます。
10月号（P67）を参照して下さい、2速+レーザー+カプセル2個にするようにしましょう。このような装備にしないと、後々苦しい目に会います。

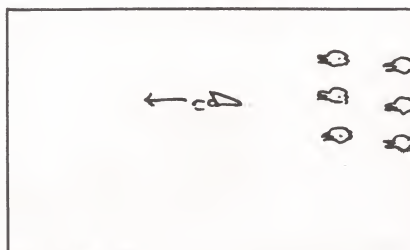


図3 2速。

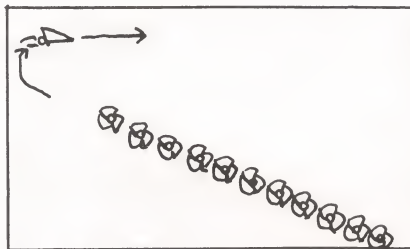


図6 一番下。

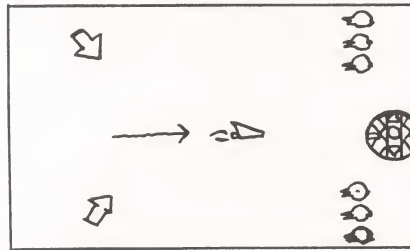


図9

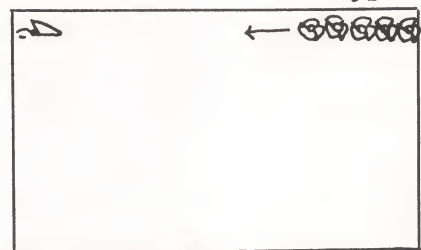


図4 上を出るだけ撃ち。

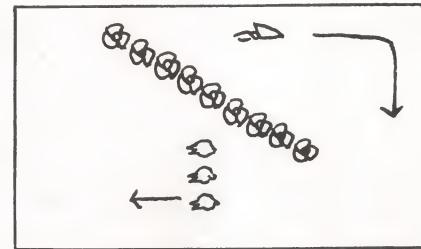


図7 逃げる。

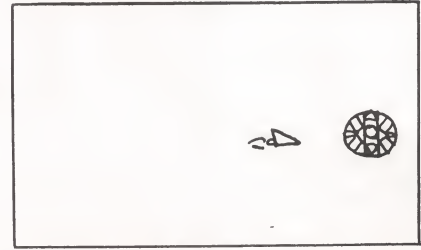


図10 ファランクス壊しに専念。

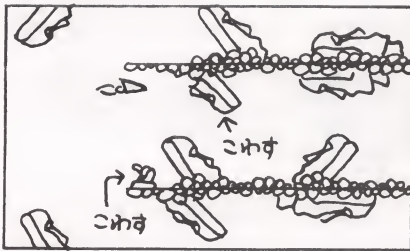


図11

げれば、後は図のパターンにこだわらなくても簡単に抜けられます。でも、ポイントになる敵だけは撃っておきましょう。

②中盤
モアイの始めから始まりません。モアイをほとんど壊せませんが、2速を付けたら守りに徹して、先に行くことだけ考えましょう。特別なパターンが無くて大丈夫。

③最後
生きているモアイは少ないので、図のようにすれば、楽勝でしょう。ファランクスはレーザー一本で何とかして下さい。ミサイルを付けるパターンもあります（カプセルが足りない場合）。

○中途半端な装備の場合
2面のザブ抜けからの復活です。2面を2速レーザー十カプセル2コの状態で抜けたとします。3面の最初で、オブション1→3速→ミサイル（十カプセル）の順で付けます。モアイでは、取れるカプセルは全て取ると、オブション2→オブション3と付けることができます。取えない装束が示しますが、これだけの装備があれば、どうにか出来るのです。

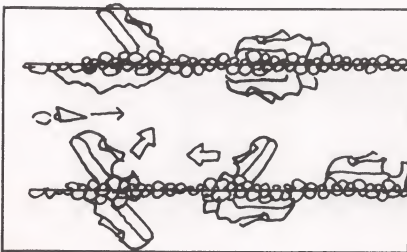


図12

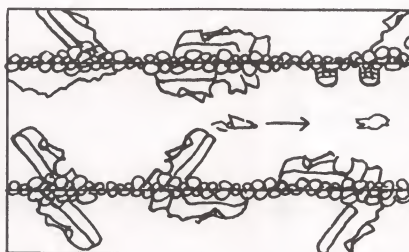


図13 撃って上へ。

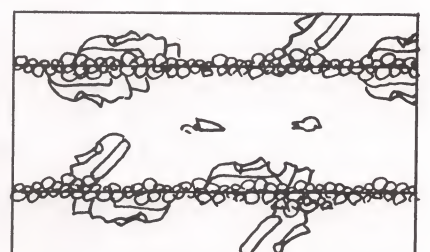


図14

☆ポイント
概して、ハマる面ではないでしょう。あまりにも弱い装備だと、モアイの中盤で死ぬ可能性大。

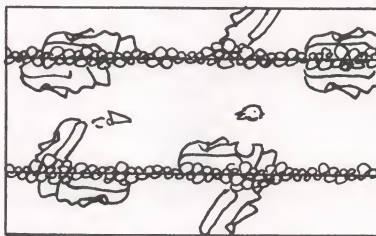


図15 カプセルを獲ってレーザー。

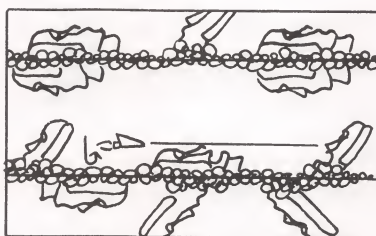


図16 これ壊す。ねばる。レーザーウィンターで撃ちながら下へいく。

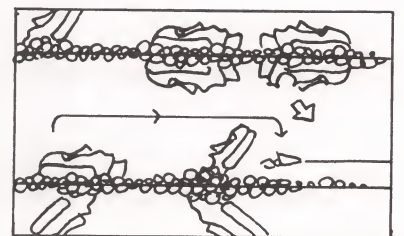


図17 前へ。ここにカかれてイオンリングかせぎ。

これでキミもAM業界人だ!

ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌
——“コインジャーナル”。今、我々の前に
遂にその正体を現わした。

- ◎基板・筐体が欲しいキミは
（「中古機情報」でお買得機を見つけよう）
- ◎新製品やインカム情報が知りたいキミは
（「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。）

☆欲しい人は、1冊1200円
現金書留で出してね!



株式会社 コインジャーナル

〒530 大阪市北区兔我野町9-23 聚楽ビル503 TEL 06(315)7739 FAX 06(315)8075

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売! (KIC-045DX)

君のお部屋は
ゲームコーナー!

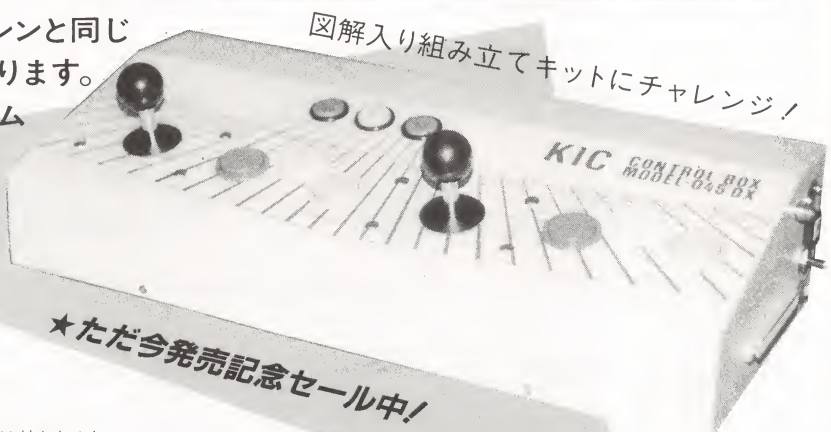
●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシノハイスコアにチャレンジ!!

■価格(KICコントロールBOX)★いずれもTV接続ケーブル付

- Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
- Ⓑ. RGB21ピン対応……………¥28,000
- Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応……………¥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。
組立てフルキットを御希望の方は、
全品5,000円引きです!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1~2チャンネル)



■寸法

W.450×D.200×H.110(mm)

付属品

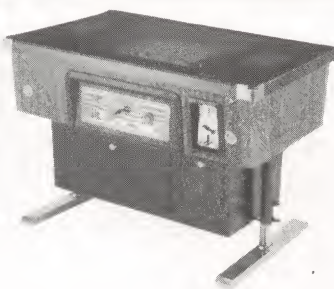
- フルカラービデオコンバータ [KIC-0090] ※Ⓑには付きません
- 8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、-5V 1A
- ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

RGBモニター (アナログ21ピン) 対応もあります!!

本物のゲームマシン
よりも鮮明だよ!!

※21ピンコネクター
ケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
¥20,000より (完動品、整備済)

USEDゲーム基板
¥5,000より (完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

株キョーワインターナショナルGM係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871(代)

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。



アイランド

なんだーゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 ①ことTM

君のアイデアと技が生死を決める!
ワールド11は「ゲームストアイランド」だッ!



没の嵐!でも、シークレットルームにはテレカがまってるぞ!

HAN.S

↑(東京都 HAN.S君)
★シークレットルーム入り
だ! テレカあたりね。

今月の
ボツは
いやだッ!!

ゲームについて 思い切って 父と話し合った そして...

☆初めて手紙を出します。1
月号のゲームストアイランド
(特集:ゲームセンターはな
ぜ悪い所なのか)を父に見せ、
2人で話しあってみたので、
そのときのことを書かせても

らいます。

まず父は「内気な君だっ
てゲームをやっていたら友達を
見つけることができる」とい
う所に問題があると言いま
した。友達をつくるのは確か
にいいことだが、ゲームセン
ターでしかつけれないのはど
う?

ナルホド、と思いました。
僕も小学生の頃は内気で、ク
ラスでもそんなに追いやられ
ていた方でした。そのため、内
気な人の気持ちは痛いほどわ
かっているつもりです。

ゲームセンターに行く友達がい
る、そして楽しくしゃべれる。
とてもすばらしい事です。学
校でもそんな感じでみんなと
しゃべってみて、友達ができ
たら、もっとすばらしい事
でしょう。それこそゲームセン
ターが友人関係に一役買ったとい
えるのではないのでしょうか。

ゲームセンターで友達をつくった

人は、その友達とゲーム以外
の話もしてみましよう。きつ
とお互い信頼しあえる親友に
なれると思います。(口で言う
程にうまくはいかないでしょ
うが、努力はするべきです。)

次に父は「ゲームはスリル
を味わうものだから、そうい
う者は大人になつたらギャン
ブルに走るだろう」と言いま
した。これは絶対に違う!!
ギャンブルのスリルとゲーム
のスリルとは全く異なるもの
でし、あんなもの(と言った
ら怒られるかな)と一緒にし
ないでほしい!!

その他は「ゲームをしてい
ると気が散って勉強がはかど
らない」「みなさんの意見は自
分勝手な所もあるし、ゲーム
を反対する者の立場にも立っ
て考えるべき(これは大切な
と思います)などでした。

そして最後に「ゲームをして
もケジメをつけて、ちゃんと
勉強ができるのなら文句は言
わない」と言ってくれました。
ゲームセンターに不良のたま
り場とは思ってないとのこと
です。

うーん、やっぱりみなさん
も一度親とこの事についてじ
つくり話しあってみるべきで
す。腹が立つことも言われる
でしょうけど、親も子供のた
めを思っ言ってくれているの
だということを忘れずに!!

それと「オレはゲームもや
るが、勉強もやる!!」という
所を親にも見せてやりましょ
うよ。いつかゲームがみんな
に認められる日が来るまで、
ゲームストさんを中心にゲー
ムバ!! もちろんメーカーさ
んもですよ!!

P.S 父と話しあえてど
てもうれしかった。頭ごなし
に言われ、ゆつくりと話しあ
ってくれた父は優しく、本当
に尊敬するべき人だと思いま
した。でもゲームセンターを理
解させるのは...ムズイ。

(京都府 ALPHA K.I.
君)

★親と子、もっとも近い関係
でも分かりあうことって難し
いものですね。だが、誰でも
できることは分かりあおうと
努力することです。その意味
からもK.I君りっぱ。カード
あたり。



バクハツタツ!!

ゲームは

お年玉なるものは
すでに消え
懐はすっからかんでも
想像力だけはたっぷりある
なーんちゃって
行ってみよう!!

ドラスピのエンディングから 限りなく広がる 天才・私の想像の世界

☆ドラゴンスピリットのエンディングを見て、わしは思った。好きな時に変身を解くことができる(ザウエルを倒した後に、ブルードラゴンはアムルに戻るんだに…(御)のなら、変身ヒーローとして立派にやっていたのではないだろうか。

例えば、城下町に怪物が出現(もしかしてゴモラだろーか?…(御)、アムルを隊長とする国境守備隊に出動命令が出

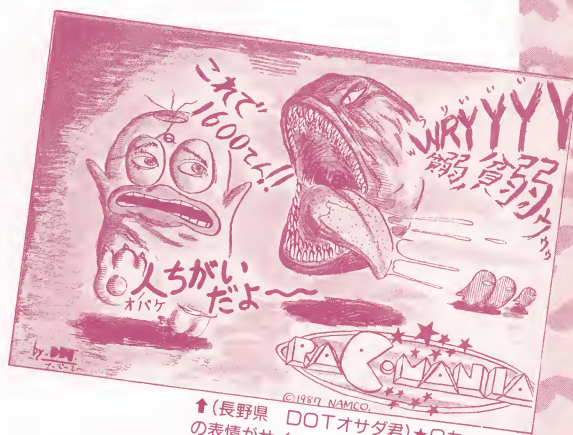
る。BGM…わんだばだばわんだばだば……)

必死に攻撃する守備隊の努力もむなしく、暴れ回る怪物。

この時、アムル隊長は行方不明となっていた。怪物の進撃がもう少して城にまで及ぼうかというところで、裏の林からピカーツと光が出てブルードラゴンが現われる。「あ、ブルードラゴンが来てくれたっ!!」と隊員の声。

格闘の末、必殺技ドラゴンブレスで怪物を倒し、夕日に向かって飛んでいくブルードラゴン。見送る隊員たち。

すると向こうから走ってくる人影が…「おおいい!」あ、アムル隊長だ、どうしていませんか、隊



↑(長野県 DOTオサダ君)★Qちゃん
の表情がサイコー! テレカあたりね。

長ノ 心配してたんですよ。「いやあ、ブルードラゴンに助けてもらったんだよ」とアムル。

そしてナレーション。「戦いには勝った。しかし第2、第3の怪物がまた平和を乱そうと襲ってくるかもしれない。がんばれ国境守備隊、がんばれブルードラゴン!」とこれで1話完結。

ならば、当然最終回はアムルが自分がブルードラゴンであることをバラすパターンになる。

「姫、僕は実はブルードラゴンだったんだ」「ええっ!!」とアリーシャ姫。よいの明星に向かって一条の光が飛んでいく、それが僕なんだ!とまあこういう具合に。

それで、えーと…おわり。(北海道 M-N君)★ギヤハハハハツ!! 私ぐらの年齢だと大笑いだろ、こいつはウルト○セブンの再放送やってなかった地域の中高校生以下の読者には、何が何だかわからないだろうけど(○)思わずテレカあげちゃうよ。(うーん、今月のお便りの中では一番笑えた…)

感動のクリアだーい♡ ありがとうゲームメスト

☆今日は、あまりにうれしくて誰かにこの感動を伝えたくて、ハガキを出しました。何がそんなにうれしかったかというと、あの「アフターバーナーII」やっとクリアしたんですよ!

データイブのマシンから降りると、周りじゅう人、ヒト、ひと…。うれしいうら、てれくせーやら、もう大変ノそれ位たいした事ないという人も大勢いらっしやるです!

11月にいつも通っているお店に入ってから、毎日せっせとやってたんですが、14、15面位が壁になっちゃって、もう限界かなーなんて思い始めてたんです。BUTノ、そこで救世主のごとく「GAME ST」!! こいつあーありがたかった。あんなにしつかり特集してくれちゃって…。

貴誌を読んでいたおかげで20面をクリアした時、思わず「やったっ!!」と大声でわめでたく23面…MISSIION COMPLETE…ああ、やった。涙が出そうになる位の感動を、仲間にてれカいしてごまかしながら、静かにコマン

↓(新潟県 たちはマニア君)★よしよし…。

いまな) **クイズ**
問)下の絵を見せ、ゲーム名を和名を答えよ。
(ヒト、ダジャレで考えて下さい)

10. ⑩ ⑨ ⑧ ⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

ようが、へたな野郎のさえずりに聞きのがして下さい。最後に偉大なGAMESTに最上級の敬意と感謝をこめて… (埼玉県 谷岡茂君)★おめでとうさん!! ゲームメストを読んで、「1人でも多くの人に全面クリアの喜びを味わってもらえたら、私達編集部が努力もむくわれるというものです。

(なにが簡単なんだよ!) キスの嵐の中で 孤独にプレイする私でした

☆あるゲームセンターに行きフェアリーランドストーリーをやっていた時、いきなりカッパルが現われました。そのカッパルは僕の方を見て笑い、そして女の方が「これ、難しいの?」と男に話しかけると、男は「簡単だよ」と言いました。

そして10分ぐらいたってから…いきなりそのカッパルはなんとキスをして抱きしめあげはじめました!! (ゲーセンの中でだよ、ゲーセンの中!!)★自分の生活とのあまりにものギャップに耐えきれず、ゲームメストアイランド担当者は涙を流すのであった。ちゃん



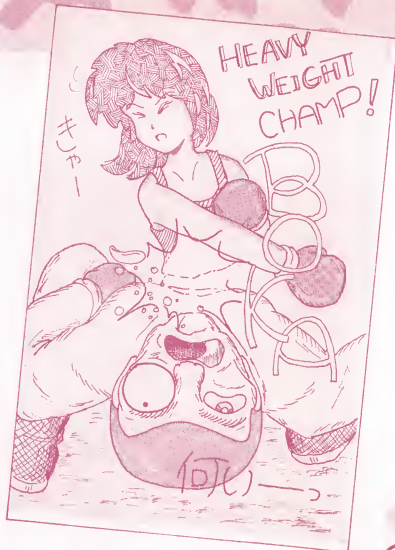
◀(青森県 しはた君の友人君)★りあるたいぶつくまにあ。以上ノ

わが子が大切だからって あまりじゃーぎやしませんか

☆私の住んでいる町の、あるゲームセンターでの出来事です。

私はいつものようにそのゲームセンターに行き、ゲームをPlayしていました。すると、そこへ小学校1、2年生位の男の子がやって来て私のやっているゲームを見ていました。

「しばらくたってから、その子の父親らしいおじさんが入ってきて、その子に大きな声で言いました。
「こんな所に入るとバカになっちゃうよ。それにこわい人



達がたくさんいるから早く出なさいっ」と。
(その時そこにいたのは、私とその子供だけでした)。その言葉を聞いた時、ムカツときて、ゲーム途中なのにそのおじさんを睨みつけました。そのおじさんは、私と目が合った。さっさと子供も連れ出て行ってしまいました。
(静岡県 SKY君)

ゲーム台をぶつたいた ぼくのお友達の場合 (ぼくじゃありません)

ゲームストの皆さん、今年も頑張ってください。いきな事です。が、2月号44ページの「なぐる・けるは悪いかも」でもそれだけ好きってことじゃない?」を書いた後で少し反省している石木賢治君、割と

気持ちに分るような気がしますが、僕はやりませんけど。僕のお友達が割とします。そのお友達は今バチンコに燃えています。以前、そのお友達が某所でゲーム台を割とひかえめにぶつたきましたところ、(や)風のお兄さまがやって来まして、お友達の肩に手をかけ、やさしく申しました。

★SKY君はまたしても大人のエゴとおろかさ垣間見えました。いい体験じゃありませんか。へのかつばでいこう。

ゲームストよ …ずっちゃん 君になぜ コメントを あげんのか!?

☆2月号の44ページの「ういんぐらんあずっちゃん」君、君はエライ!! 君の行いは文化勲章をあげてもまだ足りない!!

ぼく達の町では、一応ゲームセンターには入っちゃ悪いってことになってるけど、別に見つかってもおこられないし、つれ戻されたりもしない。

本来の補導っていうのは、このように、ただやみくもにゲーセンから子供を「つれ戻す」のではなく、万引きやカツアゲがおきないように「見守る」ことではないでしょうか。(といっても、ぼく達の駄菓子屋ゲーセンMでも、たばこスパスパするって高校生位の柿のお兄さんが…)

ぼくは言いたい。このすばらしいういんぐ…君の意見に、なぜ、ゲームストはコメントを添えてあげないのか!? えっ!! こういうすばらしい意見にこそ、コメントを添えて上げるべきだ!!
(群馬県 K I Y君)
★ゴメンナサイ、ゴメンナサイ。

誰しも、ゲーセンにゲーム台をたたきに行く人なんておりませんしね。
ぶつたいた後、基板から火がふいたら泣いて詫言、といったような覚悟でイドンでいただくことは、ベリーグイナ訳がない。感情の高まりの上のことですから、普だんはいい人なんですよ。
他人が迷惑なのは、多分良くないことなのでしょうからやめた方がいいでしょうね。これは割とムツカシイ問題です。
でもね、もしやるんだつたら、顔面に血をたきながら行く人なんておりませんしね。
ぶつたいた後、基板から火がふいたら泣いて詫言、と

↓(北海道 TAC'N君)
★んなわけねーだろー!?



「なめんなよー」
「タマスニとは悪いことです」

☆私は「恐怖のアゴリアン君は魔界村を見たか君」(2月号・41ページ)とほぼ同じ状況下にある一人のゲーマーです。私は金がなくゲーセンに行けなくなつた時、駄菓子屋に行つたのですが、やはりゲーム台全5台中4台がファミコンゲーム(ちなみにもう1台はコピーゲーム)だった。怖

いことに、入っていたゲームは長い時間を要するドラゴンクエストIIや覇邪の封印などのRPG!! しかも3分間10円というスコサ!!
思わず店の人に文句を言うことと…。店の人は気のいいおじさんとおばあさんだったのです。
老人おもしろい私には文句を言うことと…できなかった。しかも気のいいお年寄りなんだもの…。

これはおそらく悪徳業者がゲームを知らない老人をだまして、ゲーム機を入れさせているのだと思います。さあ!! 地方のヒサンゲーマーのみんな!! 立ち上がろうぜ!! こんな大悪党ルダ(?)は許せないぞ!!
と、いつつ、どうすることも出さない私だつたりする…。(福島県 おいしくてMEG君)

おれいんぐだぜーのコーナー

おれいんぐ
おれいんぐ

別にいつもおれいんぐさんじゃありません
いつもは優しいボクですが
この時はおれいんぐ、おれいんぐ



ATHENA
SINK
CODE NUMBER
L1-20-8-5-41
PROGRAM NAME
ATHENA
ATHENA
ART ILLUSTRATION

★(兵庫県 ILLUSION君)
★ゲゲッ、思わすどっきりアテナちゃん。ボールペンでおみこと。

★プレイヤーをなめ、人のいい老人をだまして、この…!!

ゲームの世界

偶然の出会い

おしゃべり

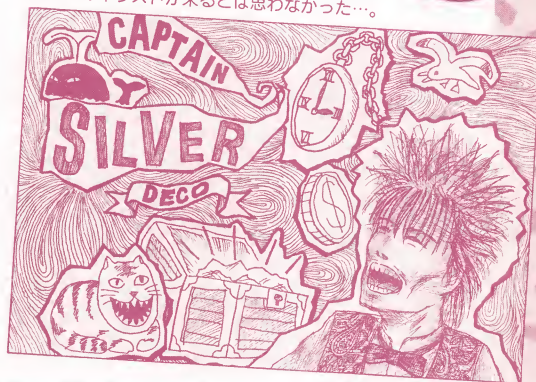
ときほぐしていくうちに

発見した共通のつながり

ゲームって

ほんとにいいですね

■(福岡県 安全靴君) ★さすがに私もこのゲームのイラストが来るとは思わなかった…



私ですが… パズワードの誘惑に負けた

☆某月某日、僕は某ゲームセンターでレインボーアイランドをやっていました。プレイを終えて、ふと前を見ると3つのパズワードが書いてある紙があったのです。

……さっきやってた人達のだ…とつさに周りを見て手のはし、ポケットの中に…。今思ったら、なんと情けないことをしたのでしょう。

僕は忘れていました。インターやパブルポブルで、必死で分かったパズワードを他人に奪われた時の悔しさ、怒りを。絶対やってはいけないと思っていた事です。

奪ったパズワードで僕は一度プレイしました。今までなかなか上がらなかったスコアがみるみるうちに上がっていきます。本当にびっくりしました。

気が付くと、後ろに、先程やってた人がいました。多分、忘れたパズワードを取りきたのでしよう、僕はどきどきしましたが、知らぬ顔で

してプレイをしつつきました。顔の皮が厚い。まさにその通りです。しかし、パズワードを使っても、腕は上がりません。いつもの所でゲームオーバー。逃げるようにしてその場を去りました。

少して、又、レインボーアイランドがあいているのを見つけて、懲りもせずにやり始めました。あえなくゲームオーバー。

そこで、例の紙を手にとり見ていた時、「それ俺達のなんだけど」と、後ろから声をかけられました。

始めから見つかったのではありません。僕のような二流プレイヤーが、パズワードを知っているはずはないし、知ってるような人だったら、あんな所では終わらないはずですよ。僕は茫然として、何も言えずに紙をかえしました。

本当に情けないと思います。今まで僕は、ゲームにある種の情熱をもって接していました。この件で、あの信念とも

いうべき気持ちはなんだったのか、こんなことまでしてゲームをする事だったのか、と反省しています。あの後、本当に空しい気持ちになりました。

ゲームを始めて5年。あらためて自分を見なおす時が来たと考えています。自分はずいぶん信じているのか、又、その信念は本当に動かかないのか考えてみようと思います。

全国プレイヤーの方々、僕のような事は決してしないようにして下さい。僕も二度とやりません。本当に反省しています。

最後に、あの時のパズワードの持ち主の方々に、あの時言えなかったことを記します。本当にすみませんでした。どうかお許し下さい。二度とこんな事はしません。すみませんでした。

(宮崎県 K-1君)

★誰にだつて誘惑に負けそうになつたり負けたりすることはある。誘惑に負け、しかもマジに反省している君は人間らしくて、すばらしいよ。少なくともそういう君が好きだ。成長の第一歩。東京へ来たら編集部へ寄ってね。

今月のおめでたい方

美術の期末試験で58点をとった
仙台市の伊藤貴君です



☆これは僕の中学校の美術の期末試験です。
問4 実技 年賀状を描きなさい。
という問題があったので、僕は思いきって、オリバー君を書いてみました。先生はこれを返すとき、「何ですか、これは?」と言ったので「オリバー君です!!」と、元氣よく答えてあげました。
すると先生は、「受験生がこんなにはぶさけて…、来年は泣きますよ!!」と怒ってしまいました。
P・S1 よく2点も取れたなあ、と思う人もいるでしょうが、ちなみにこれはクラス最低点でした。悲しいノP・S2 この後、先生は「無条件でお前の通信簿は2だつ!!」と言ってくれました。
★無条件で君はおめでたい!! っって言ってあげましょう。

「詩どえす」ゲームマーの心境



長ければいいとこ
訳じゃないけれど
情熱がなければ
これほど長〜くは
できないぞ、って。

何もなかった所から
共通点を探し出し
そこに一つの輪が出来る
ゲームン通って6ヵ月
毎週一度も休まずに
皆勤賞でもくれないかしら
そんな楽しい憩いの場所を
くだらないとあざけり笑い
あいつは不良とのしり叫ぶ
それをなんでと聞くならば
お金をたくさん使うだろ、

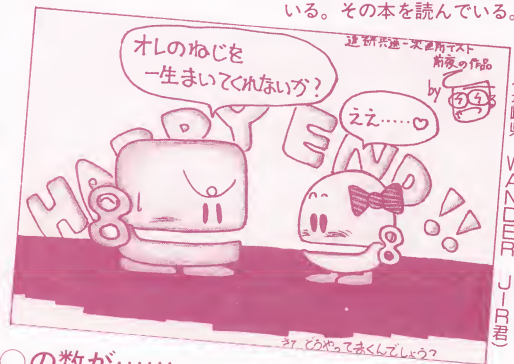


あ・ぶ・な・い ゲーマー度ちえつく

☆以下の質問に○・×で答えてください。

- ① ワンダーモモのポスターを下からのぞきこんだことがある。
- ② ゲームスト11月号のマンガの本当の題名、のっていた雑誌を知っている。
- ③ ワンダーモモの歌は全部覚えた。
- ④ トイポップはアチャのセミヌードを楽しむためにやる。
- ⑤ ガントレットのバルキリーが左へ歩くとき変なことを想像した。
- ⑥ バルキリーの声に興奮した。
- ⑦ ワンダーモモのクロコになりたいと思ったことがある。
- ⑧ ゲームストアイランドに

- 女の子の絵が少なく悲しい。
- ⑨ THE野球拳をさがしまわっている。
- ⑩ THE野球拳で5回勝つと何がもらえるか知っている。
- ⑪ モモやカイの着せかえ人形をつくってほしい。
- ⑫ ゲームをやっている女の子にどうしても声をかけたくなる。
- ⑬ マリちゃんの言葉を聞くために400円つかったことがある。
- ⑭ ラビオ・レプスのお姫さまが妹と同じコスチュームでないことに怒りをおぼえた。
- ⑮ 蜂文木氏が他誌に名前をかえて載っているのを知っている。その本を読んでいる。



○の数が……

- ♡0…君こそ普通のゲーマーだ。
- ♡1~5…少しあぶないねー。でもまだまだだいじょーぶさ。
- ♡6~10…今からでも遅くはない！ 立ちなおるのは今しか!!
- ♡11~14…君はもうドロ沼だ。残った道は…
- ♡15…何も言うことはない。

※②と⑬で○をつけた方、あなたかなりの「つう」ですね。内山、森山、雨宮ときてピーンとくるでしょう。君は本当のロリコンだ!! (自分もだったりして) (千葉県・A I D君)
★おもしろい!! ドロ沼のあなたも、あぶないあなたも楽しめたと思います。テレカあたりね。

◆(東京都 川名景清さん)★のっぺりとした(何という表現だ…)表情がよいですね。



☆某月のある夕方、私がいつも通りアフターバーナーIIを15面で終わってしまっただけ(ハタクソ)、「久し振りだねー」と声をかけてくる人がいた。

おっと、その人は大学に入ってから1回しか会ってないが、予備校時代にゲーセンでよく会っていた人ではないか？

ゲームストで知った、意外な発見!

かノ

あまりの偶然の出会いに、思わず話し込んでしまいました。

それで、「A・B IIで最初にでてくる敵機をそろえて出すためには〇〇の時に××する」とニア向けにしておいて、後で一般向けにするので、き

たない」とか「あのギャグを梅にするゲームストのセンスはダサイ」(これはウソです)とか話しながら某有名ゲームセンターに行きました。

そこには、いつもゲームストが置いてあるのですが、その人はいきなり12月号をとると、「実はここに載ってるんだ」というので見てみると、なんとA・Bヒット数全国1位のEATさんではないかッ!

昔からゲームのうまい人だと思っていたが、ここまでとは！ 私も負けじと「実は僕もだよーん」と11月号の「コンバットスクールの狼」を見せました。(なまけな…)

それにしても意外なところでゲームストが役立ちましたね。これからも投稿し続けるぞ」と新たに誓う私であった。

(愛知県 はまたた原人はちやっ君)

たかれたらどーすんだ！ 本当にそこそこの人か知らないくせして世間の人はいくらす

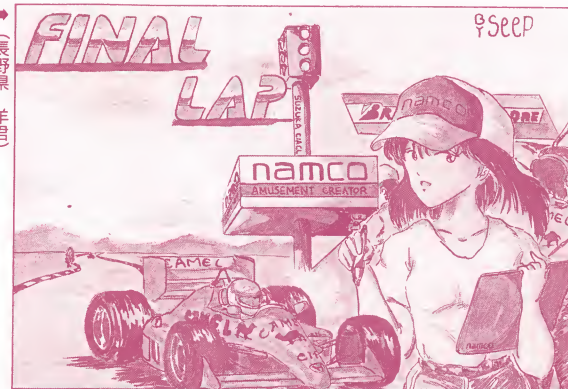
そんな非難をのりこえて何をするのと言うならば少ないぞうきんごんでモンスターに勝負を挑む時間の無駄とあざ笑い

不良の巣など決めつけるいや、ただひたむきなゲーセン野郎

クリア画面を見たいが為にゲーセン雑誌を片手に持って半日いたこともあったっけ知恵を絞って考えたけどつらいなんて思わなかったからこれなりでしなかつたただ目の前に人がいてそこにいる人は皆仲間

ただひたむきなゲーセン仲間時間の無駄というなけれ不良といっしょにするなかつたがゲーミング されどゲーム我らがゲーマー

ゲームが好きでひたすら好きで第二の故郷がゲームセンター



◆(長野県 羊君)

それから時が流れ大人になっていき我が親になったときゲームセンターにどんな姿であるだろうどんな形であるのだろうかそして何と云うのだろうかくだらないものしるるか

なつかしい思い出すか自分の息子には伝えたいゲームセンターっていう所ゲームの世界が広がる所ゲームを通じて仲間が出来るふれあいのある場所だよと(山形県 M.R.ホープ君)

★俄万智の「サラダ記念日」って知ってるかい？ ゲーム界の外では、今、サラダ化現象一色なのだ。つまりサラダのように新鮮な詩を、みなさん作りましょって訳。よって、ゲームストでもサラダ化現象して、「新鮮な詩や短歌：それと君さえあれば二人の世界」というような、見事な詩(短歌も含む)を大募集するぞ。

●(兵庫県 能転樹君)★うろっ…何なんだ一体!?



世帯もちの私を感じるゲーム業界の姿

毎日々々
同じようなことをしている
ついホントのところが
見落としてしまうもんだ
だから
一日一度の反省が必要なのかな?

☆誌上匿名うちあけ話第8話
(1月号:ゲームって怖い人達が作ってるの?)を読みました。私も全くそうだと思いますよ!

私は只今22歳ですが、18歳の妻と3カ月の子供がいます。ゲームは子供だけでなく、遊ぶ人すべてに夢をあたえていると思うんです。まあ最近の子供は、夢を見るというより

ただ親からのうっぶんをはらすだけなのかもしれませんが? それでも夢をあたえてくれるには違いありません。

ゲームを開発する人たちはそれぞれを喜ばせたり夢を見させることを考える、といった思想を皆もっていると思うんです。現に私もソフトウエアの開発をしています。

まあ、プレイヤー自身ももう少しモラルを守る方がいいと思いますが、これでは「お前たちにゲームをやらせているんだぞ!」って感じがしてしまいます。

子供といえどもお客さんなんだから、いかなければ店がつぶれます! はっきりいって、パチンコ店の方が店員のお客へ対する態度がかなりいいです。学校の先生じゃあるまいし、あーしろ、こーしろと言っるのは場違いのように思います。

全国のゲームセンターの店長さん、もう少し、自分の店を良くしようとするなら、店員をよく見て下さい。そうすれば必ず良くなると思はれます。

店側の話はこれぐらいにして、メーカーの方にも一言。例えばアーケード版の隠しコマンド。賛否両論あると思

ほくは、まだ行ったことがありませんが、一度行ってみたいと思っています。好きな歌手の歌を聞きながらゲームをする、はちょっとかわつていて、おもしろいような店だなあと思っていました。

そんなゲームセンターは、

ほくは、まだ行ったことがありませんが、一度行ってみたいと思っています。好きな歌手の歌を聞きながらゲームをする、はちょっとかわつていて、おもしろいような店だなあと思っていました。

そんなゲームセンターは、

の損害を与えた。こういう事件がおこるから、ゲーセンは悪い場所だと思われてしまうのです。ほくは酔っぱらうのは大好きです。ぶんなぐってやりたいです。店長さんに因縁をつけて、ゲームこわして、店をメチャメチャにして、みんなのゲーセン

をこんなことにするなんて、とても腹が立ちました。ゆるさねえ!!

(静岡県 N・W 君)
★酔っぱらってゲームやる人壊すね。それ中高生じやないもんね。マナー以前の問題だ。ゆるせねえ! って私も思っています。



ほくは、静岡県に住んでいて中学3年生です。

ある日、家で寝ころんでマイコン雑誌を読んでいると、こんなことが書いてました。

★ウィルトークタイマー三島(静岡)

●当店では、有線のリクエストなどを受けつけております(もちろん無料)。好きなアイドルの曲なんかを聴きながら、ゲームに熱くなるのもよし、気分転換に楽しむもよし。

三島署は十日夜、三島市栄町○○、家事手伝い○○○(三三三)を器物損壊で現犯逮捕した。○○は同日午後八時四十五分ごろ、酒に酔って同市一番町一ノ四、ゲームセンター「ウィルトーク・タイマー三島店」に行き、小川昇店長に因縁をつけて店にあった灰皿などでゲーム機十八台のガラスと店出入り口のガラス一枚を割り、三十八万円

二こいらへんにはありません。ほくは受験生です。それに住んでいる所は富士市です。だから三島へは今は行きませんが、ある日、また新聞を読んでいると、とても腹の立つ記事がありました。その記事の内容は

酔ってゲーム機壊す
三島署は十日夜、三島市栄町○○、家事手伝い○○○(三三三)を器物損壊で現犯逮捕した。○○は同日午後八時四十五分ごろ、酒に酔って同市一番町一ノ四、ゲームセンター「ウィルトーク・タイマー三島店」に行き、小川昇店長に因縁をつけて店にあった灰皿などでゲーム機十八台のガラスと店出入り口のガラス一枚を割り、三十八万円

青野 樹君 N.W だぞ〜ん。ほくは、静岡県に住んでいる中学三年生です。ほくは家で寝ころんでマイコン雑誌を読んでいると、こんなことが書いてありました

★ウィルトークタイマー三島(静岡)
●当店では、有線のリクエストなどを受けつけております(もちろん無料)。好きなアイドルの曲なんかを聴きながら、ゲームに熱くなるのもよし、気分転換に楽しむもよし。

酔ってゲーム機壊す
三島署は十日夜、三島市栄町○○、家事手伝い○○○(三三三)を器物損壊で現犯逮捕した。○○は同日午後八時四十五分ごろ、酒に酔って同市一番町一ノ四、ゲームセンター「ウィルトーク・タイマー三島店」に行き、小川昇店長に因縁をつけて店にあった灰皿などでゲーム機十八台のガラスと店出入り口のガラス一枚を割り、三十八万円

このい事件がおこるから、ゲーセンは悪い場所だと思われてしまうのです。ほくは酔っぱらうのは大好きです。ぶんなぐってやりたいです。店長さんに因縁をつけて、ゲームこわして、店をメチャメチャにして、みんなのゲーセン

をこんなことにするなんて、とても腹が立ちました。ゆるさねえ!!

(静岡県 N・W 君)
★酔っぱらってゲームやる人壊すね。それ中高生じやないもんね。マナー以前の問題だ。ゆるせねえ! って私も思っています。

このい事件がおこるから、ゲーセンは悪い場所だと思われてしまうのです。ほくは酔っぱらうのは大好きです。ぶんなぐってやりたいです。店長さんに因縁をつけて、ゲームこわして、店をメチャメチャにして、みんなのゲーセン

をこんなことにするなんて、とても腹が立ちました。ゆるさねえ!!

(静岡県 N・W 君)
★酔っぱらってゲームやる人壊すね。それ中高生じやないもんね。マナー以前の問題だ。ゆるせねえ! って私も思っています。

パロディゲーム 大集合

IN ANOTHER TIME...
ドルアーガシリーズの続編はこれだ!!

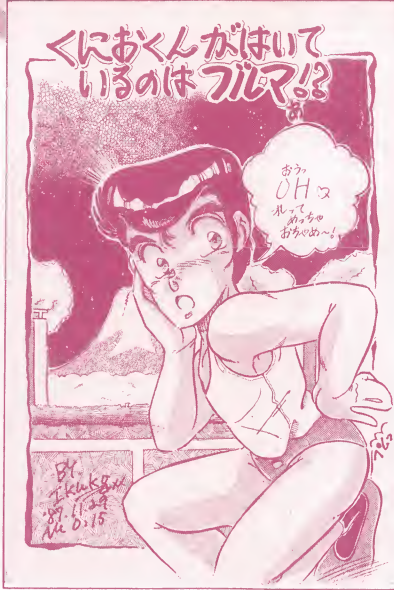
ドルアーガのおっとう

by NAMECO

☆待望の、ドルアーガの塔の第3弾が出たぞ!! その名も「ドルアーガのおっとう」だ。田吾作姿のドルアーガのおっとうのことも出す、まんが、日〇昔話のようなムードは、いやが応でも闘争心をかき立てられるぞ。そして、ついでに第4弾も出る!! その名も「ドルアーガのおっとう」!!

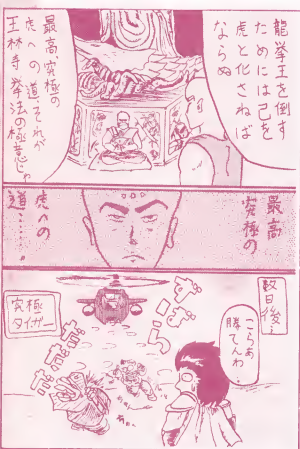
「ガのちゃん」
ドルアーガがやられた直後「ちゃん」と叫ぶと、木製のば車を押しながらドルアーガ、真の父親がでてくるんだ。こいつは、はつきり言って強敵だが、倒すと子供のドルアーガが凍え死んだり、骨になつたりして楽しいぞ。熱年層にもアピールできるので好イ

ンカムが予想される。(ちなみに、2番めはバトルフイバー、3番めは子連れ狼のパロです。)
(青森県 完成ノ PHOZ ONお父さん改めしゅりけんのおやさん!! 君)
★……松……。(いいのかなあ……)おいちゃんうれしくて涙が出てへんあ……。



◆(兵庫県 いくこさん) ★男にしてはやたら脚がきれいなんですけど

おしんのお熱れを原載しし
またんの家分が残つしねどじやないかな
今回は特別にパロゲーが効つた



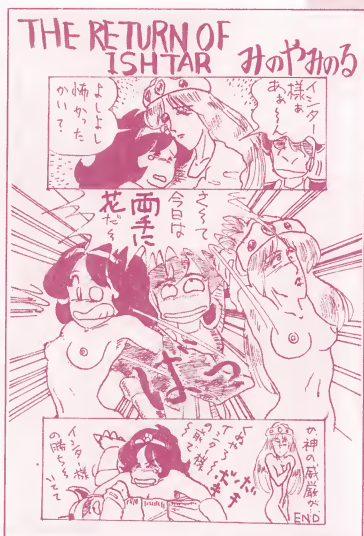
◆(大阪府 山三君) ★確かに勝てん……

☆私、車寅次郎、フーテンの寅と呼んでやって下さい。今日も日本の片隅でのらりくりとやっています。風のたよりで、私めの故郷「とらや」が地上げ屋に乗つたらせううたういこを子ヨイと小耳

男一匹寅さんが行く!! とらやへの道

by GAPCOM

◆(東京都 みはやみの君) ★君は某少年週刊誌にも載つていたよだが? ま、いいっか!!



にはさみましたよ。さあ困つた。愛する妹、さくらの為に、このフーテンの寅、男一匹で戦おうじゃありませんか。

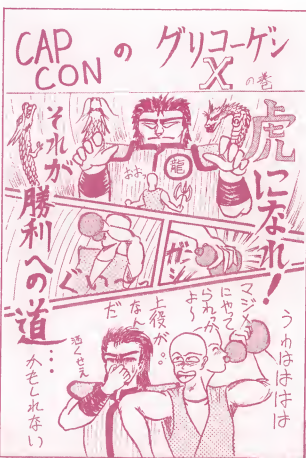
●武器
はらまき……やたらめつたら、自分のまわりで振り回すことができるから、ザコには強い。しかし、あまり調子に乗りすぎるとお金が落ちて、それを拾うときにスキができるのが欠点。

ほうし……スピード○ゴンの若い頃の帽子同様、投げたら大きく弧を描き戻ってくる。連射できない。

寅気功……戦いの途中に出て

突然劇的進化麻雀!! スーパーリアル ダーウィンPⅢ

by セータイスト



◆(青森県 石原★いすゞP. 君) ★確かにトラだ……。

☆「進化」の概念が入った麻雀ゲーム最新作。一局勝つごとに画面の女性(類人猿)が進化してゆく。最終画面のホモ・サピエンスを、君は見る事ができるか?

ここで心強いのがEVOL牌。こいつを持って和了ると、1段階余分に進化してくれるぞ。もう1つ、DNA牌を持っていれば負けても退化せずにはむよ。

おっと、言い忘れたが、女性がいきなり男に突然変異する事もあるぞ。マニアの中には、それが楽しみでプレイしている人もいるそうぞ。(愛知県 山田健二君)

★そういえばリアル麻雀シリーズで、赤ちゃんからオトナの女性に成長していく、というのもありましたな。個人的に男に突然変異されるのイヤなので、あえて梅とするぞよ。

くる美しいマドンナと2回結ばれることも見える武器。威力は絶大で連射もできるが、ライフゲージが満タンの時にしかできない。

だんご……道に落ちている。こいつを取るとライフが増えるぞ。三色とあんこ入りの2種類がある。

●敵
ヤツチャン……こいつは強いぞ。遠くからマムシドリンクの空ビンを投げってくる。これにあたつたらおしまいだぞ。うまくよけながら寅気功を使おう。

サブ……前はボスだったが、今は下っ端に格下げされた。はつぴとサラシをふりまわす。

★松……映画から感謝状が出そうだなあ。パロゲームとしては並の上というところ。竹です。

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。

儲がつちやあなあ?

(青森県の言葉 青森市・加川保広君提供)

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。

☆PCエンジン用ソフトのビックリマンワールド、上海を各2,500円で。ハガキで連絡を。

☆セガゲームム基板、沙羅曼蛇を4万円位で、カルテットII、恋のホットロックスを各2万円位で買います。

トリッジ及びマイカードを安くして下さいます。連絡はハガキでお願いします。

(〒338 埼玉県与野市円阿弥 5-1-13 裸野哲也) ☆恋のホットロックスをお持ちの方、私のテークンワールドカップ(コンパネなし)と交換して下さい。

☆ゲーム基板インターの復活、メトロクロス、スラップファイト、スターフォースを売ります。価格相談に応じます。まずは、Wハガキでのみ

☆セガゲームムIII用ソフト、スペースハリアークを2,500円、北斗の拳を2,000円で

☆セガゲームムIII用ソフト、スペースハリアークを2,500円、北斗の拳を2,000円で

☆私のゲームム基板、影の伝説と、あなたのちゃっくんぽっぶかドラゴンバスターを交換

☆僕のファンタジーゾーンIIとあなたのFM音源ユニット、麻雀戦国時代、エイリアンシンドローム、覇邪の封印のどれかと交換していただけます。Wハガキで。

売ります

☆ゲーム基板インターの復活、メトロクロス、スラップファイト、スターフォースを売ります。価格相談に応じます。まずは、Wハガキでのみ

☆ゲームム基板、バラデュークを2万円、リプルラブルを1万円位で売ります。パブルポルをできるだけ安く売ります。サラマンダ等との交換も可。 (〒390-03 長野県松本市大村438-17 横林克幸)

☆セガゲームムIII用ソフト、スペースハリアークを2,500円、北斗の拳を2,000円で

☆セガゲームムIII用ソフト、スペースハリアークを2,500円、北斗の拳を2,000円で

その他

☆私のゲームム基板、影の伝説と、あなたのちゃっくんぽっぶかドラゴンバスターを交換

☆僕のファンタジーゾーンIIとあなたのFM音源ユニット、麻雀戦国時代、エイリアンシンドローム、覇邪の封印のどれかと交換していただけます。Wハガキで。

DRAGON WINGS

F.c onlyのさあを結成したいと思ひます。But、会員登録があつたなきやどーにもなげないモンて...どーか60円切手と下記へ住所へ! おゆかいしま〜す

〒333 岐阜県岐阜市 野宮江部 1033-17 探原 5'D.W. まで

☆古葉美一人誌

RADICAL SIGN Vol.1

N宣伝します。わたくし古葉美一人のVの女の子集です。内容は、麻雀とアテナが中心となります。24P・A5判・オフセット 詳しくは¥60切手同封の上、下記まで。 〒343-01 埼玉県北葛飾郡松伏町松伏3918-3 山本方 『古葉企画』まで

Now, that's all!

この本は、おもしろい! 必読!!!

買っておくれやすう

SPREAM情報誌

Superior

※2と3は別冊と見做す。

1 SPREAM情報誌 Superior... (Text about the magazine)

2 (Text about the magazine)

3 (Text about the magazine)

イラスト/他者司 & SKY BLUE

お便り 待ってま〜す

ゲームスト・イラストでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構お待ちしております。喜び・悩み・怒り...青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 ゲームストお便り係

☆文通 and 4-6 募集 中 教こは思ひん せむ 友達になつて下さい

〒463 名古屋市中山区金星 2-140 伊藤書房

16才

第9話

「うちにはそんな人達は入れないようになっています」

追い出された人達は……

作・野村流紋

ちょっと前に甲県A市で、青少年健全育成委員会というのが集まりを持った。主催は業者団体の甲支部。出席したのは、学校の先生、警察官、補導関係者、PTA、ゲームセンター等の経営者などでした。

今回の話題と一寸ずれませんが、学校の先生も警察官も補導関係者もPTAも、皆このろよくは出席してくれなくて中々大変だったようです。学校の先生は、他にだれが来るのかばっかり気にするし、警察官は主催者側の中心メンバーに「おまえの店が目立つために開くのだから」などと言ったのだそうです。

それはさて置き、その集まりで、話題がいわゆる『非行少年』についてになると、来ていたゲームセンターの店長さん達は口を揃えて「うちでは店に入れないようにしています」とか、「うちでは入ってきたら追い出します」とか、とにかく自分の店には居ないんだということばかり言っていました。つまり『自分の店には不良は居ない、健全で安全で明るいところだ』というわけです。

さて皆はどう思うかな、こういう店がいいのかな。

こんなゲームセンターって……

というところで、ある人の

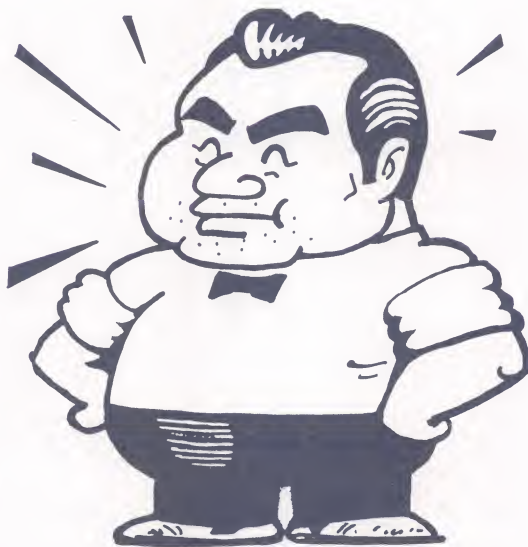
話してくれた乙県のあるゲームセンターの話聞いてください。

「あのゲームセンターはかなり酷かったね。なんたって店の前には常に、一目で改造バイクとわかる、ど派手な族バイクが並んでいて、当然だけど、そこにはいかにも『近寄らない方が無難だな』っていう感じの人達がたむろっているわけ。

さらに店の中にも当然だけど大勢たむろっていて、とてもじゃ無いけど、近所の子供たちの入れるような所じゃなかったんだ。ほくらでさえあんまり行かなくなったしね。いつごろからそうなったのかは知らないけど、すつかりあの暴走族のたまり場になっちゃって、その店の前の道の人通りが少なくなっちゃった位ひどかったよ。もしああいうのを見て、ゲームセンターっていうのがああいうところなんだなって思ったとしたら、とてもじゃ無いけどゲームセンターを認めるひとなんかいないと思うよ」

さすがに、そこまで酷いゲームセンターは珍しいとは思いうけど、こんなお店が実際にあったのだ。しかし、驚いたことにその店は、今はすつかり普通の、つまり近所の子供たちや通り掛かりの人なんか気軽に入れる様な店になっているんだ。

さあいつたい、誰がそのゲームセンターの問題を解決したのでしょうか。



根本的な解決を……

実は何を隠そう、その問題を解決したのは、そのゲームセンターの店長さんなんだ。

えっ？どうやったのだったのかって。べつに力づくで彼らを追い出したわけじゃないぞ。

じゃあ、その話をしよう。

「そのゲームセンターの店長さんは、以前はどこかの直営店の店長だったらしいんだけど、何というか押し強い人で、一見こわそうな人なんだ。

自分の店さえ良ければいいのか……

さて、自分の店から追い出すことで問題を解決しようとしている店長さんたちと、彼らとかかわり、ある部分で心を交わえることで解決した店長さんの違いが分かってもうえたかな。

勿論こんな事が出来たのは、この店長さんだからだろうけど、基本的な態度の差を考えてほしい。自分のことだけを考えているのと、もっと大きな視野で物事を見ているのとを。(店から追い出したって、いなくはないんだぞ。)

店を作っているのは、その店の店長さんなんだ。店長さんの考え方は、結局のところ店に反映される。「臭いものにはふたをしろ」では解決の日は遠いのではないだろうか。というところで、今回の話はここまでです。

さてこの頁では皆さんのお便りを待っています。感想や意見、紹介してもらいたい事件などがありましたら「誌上匿名うちあけ話」係までお便りを下さい。

最後に、本文中の事柄はフィクションということになっています。

ダンジョンズ & ドラゴンズ



バクハツ！ 怒りの暴走！ じゃないよ。正論のつもり。読んで下さい。意見待ってます。

某マンガが休載となつて、遂に面白く無かつた所#No1 になつた当コーナー。予想通りと言つてしまえばそれまでだが…。(内心怒り爆発している担当者でした。)

何だ？

いやー、予想していたとはいへ、いざワーストになつてみると、怒りがねーというより、悲しいというが、情けないでもいった様な複雑な気分、責め苛まれる今日この頃。
この窮地から脱するには、何かとんでもない事をしなければならぬだろうな…。(単に、もっと一般受けしないコーナーが始まればいいという話もある。)

という様な訳で、今回気が立つている私は、ピンボールに八つ当たりしてしまおつと思ふ。
やり玉に上つたのはD&D (ダンジョンズ&ドラゴンズ)。今回は、このピンボール

一応フィーチャーの説明

さて、ピンボールと言うからには、一応各フィーチャーなるものがある。とりあえずそれを見てもらいましょう。
まずはマルチボール。D&Dには2~3ボールのマルチがあるが、そのやり方。フィールド中央左右にある青と黄のTELEPORTランプが点灯中にボールを入れれば、ボールがロックされ、次のボールがシューターに出て来る。TELEPORTのランプは、ボールがロックされている時と、マルチ中以外、常時点灯している。
ボールを一つだけロックした状態の時、青にロックしていれば左のDRAGONS LAMPが、黄にロックしていれば右のDRAGONS

無い!!

続いてエキストラボールの取り方。
フィールド右上にある上下の斜道、この上にある3つのドロップターゲット(1万2万5千、5万)を落して、奥の左へボールを通す。すると10万点獲得で、一定時間EXTRA LIFEのランプが灯くので、もう一度斜道を通せばエキストラ獲得だ。
フィールド倍率(DUNGEON LEVEL)の上げ方は、左の斜道に、ADVENTURE LAMPが点灯中に通せば最高5倍まで上がる。これは、時間下つてしまつたので注意してもらいたい。ADVENTURE LAMPのランプは、シューターからボールを打ち出す時以外は、常時点灯している。
左右アウトレインには、左右フリッターボタンの下のボタンで可動する板があり、ボールがアウトレインに入った時動かせば、フリッターにボールが戻るようになっている。この可動板は、1回ボタンを押すと一定の間アウトレインをふさぐが、その後一定時間ボタンを押しても反応しないのでタイミングが重要だ。また、アウトレインにある全方向反応形(星形)のスイッチの赤いランプ点灯中は、スイッチの上へボールが乗った時に可動板が自動的に出るようになっている。
これは数回使うと消えてしまふが、消えた後、黄色のターゲット完成で右が、青のターゲット完成で左が、それぞれ点灯する。
以上でD&Dのフィーチャーは終了だが、何か少ないと思う人もいると思う。そう、スペシヤルが無いのだ。
無いと言うが、今の所確認されていない。しかし、フィールドのどこを探してもSPICIALの字は無く、クレジットが増えるのは、得点だけのようだ。たとえどんなに取るのが難しくても、どこかに入れてほしい。

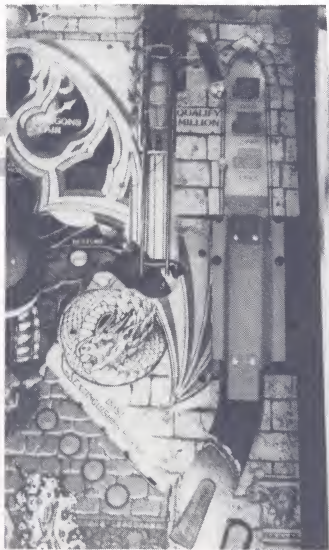
スペシヤルが無い!!

この由緒あるゲームをピンボールにするこの様になると言つたが、バリーが作つたらこうなつてしまつたというのが、このピンボールD&Dという訳なのです。
最近のバリー不振の一端が見える作りのピンボールだと思ひます。

スペシヤルが無い!!

レヘルとかヒットポイントといった言葉や、敵を倒すと経験値やお金がもらえるという設定もD&Dが最初だと思ひます。
このD&Dを基本に作られていると言つていいでしょう。
LAMPが点灯し、そこにボールを通せば、ロックされているボールが出て来て、2ボールのマルチボールになる。青と黄の両方もロックした場合は、左上の斜道の所にあるSUMMON HELPのランプが灯くから、そこにボールを通せば3ボールのマルチになる。
が…2ボールでも3ボールでも、マルチ中の特殊フィーチャーは何も無い。ジャックポットも無いし、マルチにしても意味が無いし、マルチがないんだな。こまつたものだ。
次に、青(3)、赤(3)、黄(4)とある3色のターゲット。これを完成させて行くと、ドラゴンの炎が消えて行くが、なんのことはない、ポナス点があつて行くだけである。しかも、このターゲットは、一組完成させると、そのままで再度完成させる事が出来ない。
さらに完成させる場合は、青ならSHIELD RESTORE、黄ならDUST RESTORE、赤ならRESTORE SWORDが点灯中(完成させた時点で同色のランプが灯く)に、その場所にボールを通さなければならぬ。黄色だけは、ターゲットのすぐ上(ジェットパンパーの右)の、RESTOREランプが灯くので、そこを通してターゲットが復活する。

ね、フィールドの作りなんかいい味出てるでしょ。しかし…。



右の斜道。丸くなったドラゴンも良い。けど…。



このドラゴンは少し変だな。それはいいけど…。

このロゴマークが立っているぜ!!



ストーリー性の問題

さて、ここまでの内容を見て、ピンボールを知っている人なら、やる気になるマシンだとは思わないだろうし、RPGのD&Dを知っている人ならば、「これがD&Dだ」と思うでしょう。

本当に名前だけ借りたという感じで、ストーリーというものが全く感じられない。これによくTSFH社（RPGのD&Dを作った会社）が怒らなかったと思ってしまう。

例えば、一つのアイデアとして――

ドラゴンとの戦いを中心としたものならば、3ボールのマルチになったら、聖剣が使えるようになったというような事にする。

左の斜道に、ドラゴンのレベルに対応した数だけ通せばKILL DRAGONボーナス（ジャックポット）で、これもドラゴンのレベルに合った点が入る（レベルは最初が1で、1回斜道に通せば殺せ、次はレベル2というように、上って行くものにする）ようにする。

得点も、何々ゴールドとかドルとか、お金の単位にするなどの、もっとストーリー、雰囲気を感じさせる作りにすればいい。

D&Dという良い題材だけに、名作と呼ばれるピンボールになったかもしれず、実にもったいない気がします。これからのピンボールには日本のビデオゲーム（ゼビウス以後）にもあった、ストーリー性や、テーマを重視してゲームに興行きを持たせるといった事が必要になってくるでしょう。

現に、このD&Dもフィールドの作りというものは、少し前のマシンと比べてもすぐく進歩しているのですが、内容がどうも物足りないと感じてしまいます。実際、ピンボールとしても、つまらないものになってしまっているのですから。

読者コーナー

これで3回目

先月号は、ベストピンボールの発表にかまけて、休んでしまった読者コーナーですがこれからは毎回あると思えますのでハガキ下さいね。

さて、3回目に登場するのは岡山県のP・N初心者くんです。

――前略、私はピンボールを楽しくやってみたくて、休んでしまった読者コーナーの一人です。ピンボールはやり込みが楽しいだろうなあ、と思いがありますが、めったにやった事がありません。

その理由の一つは、ルールがさっぱりわからない。このコーナーの中で私が本当にわからない言葉を抽出してみますと、フリッパー、シューター、フィリッパ、マルチボール、エキスストラボール、ターゲット、レン、アウトレーンなどはあるていどわかるのですが、フィーチャー、ロックポイント、ジャックポット、ランチホール、ステータスレポートにいたっては、さっぱりわかりません。おまけに（一番重要かもしれない）写真が見にくいんで

ーを感じさせ、山場の所をうまく作っているのがプリミアで、バリーは…はつきり言っていないと言えらるでしょう。データリストは、まだレザウオーシカ見た事が無いのですが、ウィリアムズにかなり近い感覚で、ストーリー性を考えていると思います。プレイヤーは、常に新しいものを望むのが当たり前ですが、そういう意味でもストーリー

すよねー。ゲーセンで見ればいいじゃないかと言われればそれまでの話ですけど…。とにかく、初心者くん達（私も含む）は、玉をすぐ落しちゃって、ゲームが続かなくて、マルチボールなんて夢のまた夢なんですよ。

私達みたいな初心者くんを大切にすれば、ピンボールの明日は楽しいですよ。★O・O 初心者くん、すごい意見ありがとう。（しかし、なんでこの読者は、こうするどい人が多いんだろうか？）

たしかに、本当の初心者の人には、このコーナーに書いてある事を理解出来る人は少ないと思います。やはりビデオゲームより一般的なじゃないし、仲間を作るというような事も難しいだろうから、初心者としては、教えてもらえらる人がいないと思います。

そういった事からも、もっと初心者くん達にもわかるような書き方をしなければいけませんね。反省します。

リー、明確なテーマというのは、ますます重要なものになって来るでしょう。そういうものを無視した作りをしていると、ピンボール自体もつまらないものとされてしまう恐れもあります。メーカーも、その辺りの事を考えて作ってほしいものです。

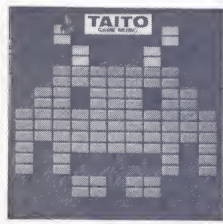
ピンボールの用語については、説明なりしますので、しばらくお待ちを。写真については、カラーでないのが痛い。まあ、図を入れるのが、白黒でも見やすくするような方法を考えますので…。

それと先月号のビッグガンズ（76/77ページ）で重大な見落としがあったので、ここで追加させてもらいます。マルチボールの時、ALL SCORES DOUBLEにした時、フィールド中央部の点滅している緑と赤のターゲット6個をすべてヒットすると、ジャックポットボーナスが入るそうです。

よりによってジャックポットを見落すとは…。私はおろか者です、はい。これを教えて下さったのはTPOの石井賢次さんでした。どうもありがとうございます。

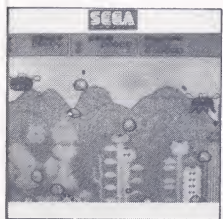
他の読者の方でも、あそこが違うとか、これが抜けてるといような事がありましたら、ピシピシ書ってきて下さい。待ってます。

ビデオゲーム・ミュージック



LP: ALR-22908 ￥2,200
CT: ALC-22908 ￥2,200
CD: 28XA-110 ￥2,800
(87年1月25日発売) アルファ

⑩ タイト・ゲーム・ミュージック



LP: ALR-22909 ￥2,200
CT: ALC-22909 ￥2,200
CD: 28XA-108 ￥2,800
(87年2月25日発売) アルファ

⑪ セガ・ゲーム・ミュージック VOL. 1



LP: ALR-22914 ￥2,200
CT: ALC-22914 ￥2,200
CD: 28XA-171 ￥2,800
(87年8月25日発売) アルファ

⑫ ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL. 2

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----|------|----------|----------|----------|-------|------|--------|--------|------------|---------|--------|----------|---------|---------|-----------|--------|------|-------|------|-----|-----|----------|-------|-------|-------|-------|-----|---------|--------|------------|-------|-------|--|--|--|
| 恋のホットロック | 魂斗羅 | 沙羅曼蛇 | サンダーセプター | サーカスチャリィ | サーカスチャリィ | ジャイラス | スライム | スカイキッド | スカイキッド | スクランブルフォース | スターフォース | スターラスタ | スペースハリアー | スパーゼビウス | スパーゼビウス | スーパー脱獄ヒート | セクションZ | ゼビウス | センジョウ | 戦場の狼 | ソロン | ソロン | タイムパイロット | 大列車強盗 | 闘いの挽歌 | ダライアス | ダライアス | ダンク | ダンクシヨット | ちやくんぼぶ | ちよとマッピー男の子 | ツインビー | ツインビー | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

LP=LPレコード CD=CDレコード CT=カセット・テープ
(A)=アレンジ・バージョン (※)=CDにのみ収録 ☆=ヴォーカル付
アルファ=アルファレコード GMO=レーベル
アポロン=アポロン音楽工業
ビクター=ビクター音楽産業

注) 頭に定冠詞の付くゲーム名は定冠詞を無視して分類しました。



CT: KHY1012 ￥1,000
(86年12月16日発売) アホロン

⑮ オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇



LP: ALR-22922 ￥2,200
CT: ALC-22922 ￥2,200
CD: 28XA-201 ￥2,800
(88年3月10日発売) アルファ

⑯ コナミ・ゲームミュージック VOL. 4



LP: SJX-25047 ￥2,500
CT: VCH-1886 ￥2,500
CD: VDR-5222 ￥3,000
(87年10月21日発売) ビクター

⑭ ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティ VOL. 2



LP: SJX-30291 ￥2,800
CT: VCH-10334 ￥2,800
CD: VDR-1165 ￥3,200
(86年3月21日発売) ビクター

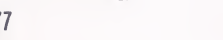
⑭ ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティ

⑮ オリジナル・サウンド・オブ・グラデュス

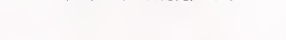


LP: ALR-22915 ￥2,200
CT: ALC-22915 ￥2,200
CD: 28XA-109 ￥2,800
(87年10月25日発売) アルファ

⑮ セガ・ゲーム・ミュージック VOL. 3



⑮ オリジナル・サウンド・オブ・WEOL 24



⑮ オリジナル・サウンド・オブ・WEOL 24



⑮ ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL. 1



⑮ ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL. 2



⑮ ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL. 1



⑮ ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL. 2

コナミ提供
コナミ・ゲームBGV



VHS各1名
合計4名

ポニーキャニオン提供
セガ・ゲームBGV



VHS 各1名
合計3名

GAMEST 時代はAV プレゼント

プレゼント希望の人は

2月29日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り——2月29日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表—ゲームスト3月30日発売5月号誌上にて発表。



⑧アルファレコード提供
R-1TYPEレコード
(5名)



⑩ゲームスト
アイランドオリジナル
テレホンカード
(5名)



⑨米子アミューズ
ビデオ提供



ラジコン・カー
(2名)

⑪毎度おなじみ
秘生写真



(3枚1組10名)

⑫アイレム提供



ガーディック外伝
ポスター(5名)

当選おめでとう

1月号プレゼント

当選者発表

ラビオレブスポスター

EXPOLレコード

- (北海道) 高橋広仁
- (秋田県) 中田晃夫
- (岩手県) 斎藤一
- (宮城県) 八重樫恵
- (東京都) 平原剛
- (東京都) 高谷和尙
- (神奈川県) 阿部英治
- (新潟県) 竹村一也
- (新潟県) 貝阿弥範明
- (新潟県) 行田剛
- (新潟県) 吉田正男
- (富山県) 中村宏紀
- (石川県) 山井大輔
- (愛知県) 山本要
- (大阪府) 棚瀬敬一
- (岡山県) 熊谷隆太
- (長崎県) 佐藤哲也
- (宮崎県) 福田秀樹
- (宮崎県) 後藤裕二郎
- (宮崎県) 福永朋子

秘生写真

- (北海道) 金丸真
- (宮城県) 菅野大輔
- (東京都) 西方邦仁
- (神奈川県) 平田雅明
- (新潟県) 小沢要
- (岐阜県) 早川直幸
- (福井県) 永丸真
- (愛知県) 大峰雄一郎
- (三重県) 横井亮
- (三重県) 久村哲也

虎への道ポスター

- (千葉県) 須藤博之
- (埼玉県) 石塚誠一
- (東京都) 橋本哲人
- (東京都) 大野宏
- (東京都) 三原悟
- (奈良県) 山本雄一郎
- (京都府) 山本一人
- (兵庫県) 藤原詩士
- (福岡県) 福島傑
- (福岡県) 亀田道彦

バトルフィールドポスター

- (北海道) 南田直範
- (青森県) 伊藤純一
- (茨城県) 矢野真樹
- (東京都) 佐藤喜美央
- (東京都) 荻野公男
- (神奈川県) 荒井悟
- (神奈川県) 荒井雄一郎
- (滋賀県) 難波英二
- (岡山県) 太田貴之
- (広島県) 木村英男
- (埼玉県) 山下玲子
- (秋田県) 加賀谷崇
- (千葉県) 杉崎彰紀
- (埼玉県) 山崎高嗣
- (埼玉県) 梶田洋明
- (埼玉県) 菊池雅之
- (東京都) 松浦孝行
- (東京都) 塚原恒
- (三重県) 大岩克輔
- (長崎県) 其田晃佳
- (富山県) 宇田津知春

※賞品の発送は、都合により2ヶ月以上遅れることがあります。

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名 スコア PTS. 月 日 達成面数等 備考

| | | | |
|-------------|----|----------------------|-------------------------|
| ゲーム センター | 名前 | <input type="text"/> | |
| | 住所 | <input type="text"/> | 電話 <input type="text"/> |

| | | | |
|----|----------------------|------------|----------------------|
| 氏名 | <input type="text"/> | スコア ネーム | <input type="text"/> |
|----|----------------------|------------|----------------------|

住所 電話番号 () 年齢 才 男・女感想

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

(お店の店長さん)

ゲームスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.10 ('87 7月号)

No.11 ('87 8月号)

No.12 ('87 9月号)

No.13 ('87 10月号)

No.14 ('87 11月号)

No.15 ('87 12月号)

No.16 ('88 1月号)

No.17 ('88 2月号)

(No.1～9まで品切れです)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文
下さい。注文書としてご利用で
きます。新声社
☎03-293-9321

書店(帖合)印

部数 冊

ゲームスト

| | |
|-------|-------|
| No.10 | No.11 |
| No.12 | No.13 |
| No.14 | No.15 |
| No.16 | No.17 |

●お求めの号に○印を

| | |
|-----|----------------------|
| お名前 | <input type="text"/> |
| お電話 | <input type="text"/> |

新声社
雑誌03659

キリトリ線

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

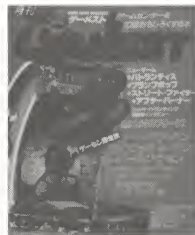
株式会社 新声社
君こそ **GAMEST** 行

キリトリ線

キリトリ線

| | |
|---|---------------------|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 ()才 性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 () | |
| ①小学 ()年 ②中学 ()年 ③高校 ()年 ④大学 ()年 ⑤社会人 ⑥その他 () | |

特集：ゲーセン爆走族
アウトラン他



No12 ('87 9月号)

特集：爽快シューティング
(1943、飛翔獣他)



No11 ('87 8月号)

特集：マップ特集
妖怪道中記他



No10 ('87 7月号)

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



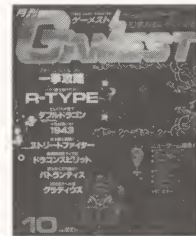
No15 ('87 12月号)

特集：AMショー先取り
R-TYPE 2周目攻略



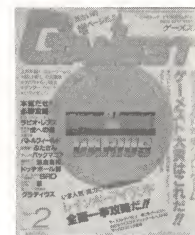
No14 ('87 11月号)

特集：人気ゲーム1・2・3
位攻略(R-TYPE他)



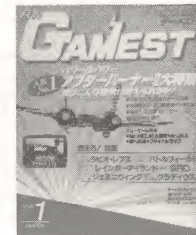
No13 ('87 10月号)

特集：ゲームスト大賞は
これだ!!



No17 ('88 2月号)

特集：アフターバーナーII
立体マップ付全ステージ



No16 ('88 1月号)

君こそゲームメスト!

●A-JAX

| |
|----------------------|
| 2,192,600 |
| GMC.N ^(注) |
| イエローハット(愛知) |

●アフターバーナーI

| |
|---------------------|
| HIT=1,460 |
| FSRCUX |
| プレイシティキャロット琴似店(北海道) |

●ギャラガ'88

| |
|-------------------|
| 1,742,860 |
| SPREAM-KDD |
| プレイシティキャロット仙台(宮城) |

●ヘビーバレル

| |
|-------------------|
| 1,828,200 |
| SPREAM-I.Z |
| プレイシティキャロット仙台(宮城) |

●熱血高校ドッジボール部

| |
|------------------|
| 4-5 |
| INGS-GRA&KOD |
| ヤングブラザー・ジャンボ(大阪) |

●ラビオレブス

| | | | |
|--------|------------|----------|-------------------|
| ノーマル | 6,176,700 | WHIM-NCR | プレイシティキャロット仙台(宮城) |
| エキスパート | 14,529,200 | GMC-N.K | モンキーハウス本館(福岡) |

●Mr.HELIXの大冒険

| | | | |
|-----|-----------|-------------|-------------|
| 点数 | 1,003,180 | SPREAM-SHOT | ゲームインJ&B(個) |
| マネー | 21,360 | YOU名人 | イエローハット(愛知) |

●究極タイガー

| | |
|------------|------------|
| 1000万+α | |
| SPREAM-I.Z | H.T.L.-Y.N |
| PC仙台(宮城) | PC楽鴨(東京) |

●R-TYPE

| |
|-----------|
| 2,326,800 |
| CRS-よっちゃん |
| 個人申請 |

●オペレーションウルフ

| |
|----------------------|
| 504,150 |
| SAB |
| ゲームセンターニューチャンピオン(岡山) |

●忍

| |
|---------------|
| 617,140 |
| JAG-AXI |
| 荻原ゲームコーナー(東京) |

●ぶたさん

| |
|--------------------|
| 918,670 |
| TOM-DAI(苦小牧) |
| コミュニティスペースNTK(北海道) |

●サンダーブレード

| |
|-------------------|
| 5,146,730 |
| CRAMP-BOY |
| プレイシティキャロット楽鴨(東京) |

●ジェミニウイング

| |
|---------------|
| 2,129,850 |
| プロジェクトA子(R1) |
| びでおいんSAKA(埼玉) |

●ゲバラ

| |
|--------------|
| 1,206,100 |
| 石川英雄 |
| ハイテクセガ青森(青森) |

●バックマニア

| |
|-----------------|
| 1,766,120(R=20) |
| GMC-HSA |
| モンキーハウス本館(福岡) |

●シティボンバー

| |
|-----------------|
| 6,243,495 |
| Tea's-D |
| ゲームセンターUFO(神奈川) |

●スーパーハンクオン

| | | | |
|--------|---------|------------|--------------------|
| ビギナー | 2'46"90 | SPREAM-SOL | DDL郡山(福島) |
| シニア | 6'38"74 | NJR-Akindo | ニューチャンピオン(岡山) |
| エキスパート | 8'36"76 | LAP-BMXER | コミュニティスペースNTK(北海道) |

まずは、アフターバーナーII。すでに神の域に達しているようだ。といっても、1500台が出ているという情報もある。もう少しのびるみたい。

究極タイガーは、とりあえず一千万点+αで集計しました。でも、難易度は上り続けるといそうなので挑戦してみてもいい。(店に迷惑がかかるかな?)

Mr.HELIXは、点数とマネーとで分けました。

ギヤラガ'88は、こまめな稼ぎをするそうです。

忍は、隠しボーナスで点数をのぼすことが可能です。60万70万点まででるそうです。

ぶたさんは一応クリアを必須にしていますが、クリアせずに133万点が出ています。しかも

ぶたさんは一応クリアを必須にしていますが、クリアせずに133万点が出ています。しかも

レインボーアイランドですがZAPを利用した稼ぎで1億点がでています。しかし、この稼ぎは永久バターンということで今回ははずしました。

ここで突然の悔懺コーナー。前回スーパーハンクオンの記録が抜けたのをお喜びします。SOL君(めん)はまた、イエローハットの☆の数ですが、こちらの手違いで数がまちがえていました。これも、今回は直してあります。他の店も数にまちがいがあつたら連絡を下さい。他にハイスコアコーナーへの意見もまっています。(悠理)

し、スコアをのぼすのは運ませのゲームですね。ゲバラも、やっぱりクリアする人がいたんですね。

ラビオレブスは、どうさん稼ぎのみで600万点(エキスパート)なら1200万点)でとビデオオンステムの人がいておりました。これはミサイルの数に関係あるそうです。他にも、変わった倒し方をすると高い点数になるキャラクターもあるそうです。

さて、今回登場していないレインボーアイランドですが、ZAPを利用した稼ぎで1億点がでています。しかし、この稼ぎは永久バターンということで今回ははずしました。

ここで突然の悔懺コーナー。前回スーパーハンクオンの記録が抜けたのをお喜びします。SOL君(めん)はまた、イエローハットの☆の数ですが、こちらの手違いで数がまちがえていました。これも、今回は直してあります。他の店も数にまちがいがあつたら連絡を下さい。他にハイスコアコーナーへの意見もまっています。(悠理)

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

| GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|--------------|-------------|-------------|----------------|
| 1 レインボーアイランド | 19,208,720 | FBI-GIL | 多クシマス面のコマンド使用 |
| 2 究極タイガー | 1,578,700 | MAGICAL-MSA | エリア161 |
| 3 アフターバーナー | HIT=957 | MAPPO | クリア |
| 4 バックマニア | 348,290 | FIN & YUI | R-8 |
| 5 SRD | 381,500 | FIN & YUI | R-7 |
| 6 ラビオレブス | 3,695,100 | DSK | ノーマルコースミサイル不使用 |
| 7 バトルフィールド | 207,600 | FANTASY-HI | |
| 8 クエスト | 950,370 | QCHAN | クリア |
| 9 R-TYPE | 1,159,380 | 丸山浩 | クリア |
| 10 モンスターランド | 残りゴールド 5341 | WIZARD-WIN | クリア |

WE'LL TALK TAITO高崎店

群馬県高崎市鞆町32 ☎(0273)26-4244 ☆=3

| GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---------------------|-------------|-------------|--------------------------|
| 1 アフターバーナーII | 79,354,580 | M-TAKE | HIT=1,065 ALLクリア |
| 2 アフターバーナーII (スコア) | 317,580,290 | HERETIC-KEN | HIT=1,000 ALLクリア |
| 3 フルスロットル | 4'18"46 | TMO.OTN | 1,382,140 ALLクリア |
| 4 ストリートファイター (デュアル) | 589,700 | MIS | 1コイン ALLクリア |
| 5 究極タイガー | 810,690 | VGS-EC | 1コイン エリア |
| 6 特殊部隊U.A.G.(2P) | 1,542,000 | 小林勝彦&MFP | 1コイン同時スタート ALLクリア |
| 7 レインボーアイランド | 21,002,360 | RIA | 1コイン ALLクリア S-9 コマンド=空 |
| 8 ワードナの森 | 9,999,990 | あさかゆい | 1コイン ALLクリア 太陽の剣1時間30分所要 |
| 9 | | | |
| 10 | | | |

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

| GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---------------------|-----------|----------------|----------------------|
| 1 アフターバーナーII (DX) | HIT=1,351 | K+H | ハイスコアK+H 321,495,990 |
| 2 アフターバーナーII (city) | HIT=1,117 | R.W.C-HIL | ハイスコアHIL 68,684,020 |
| 3 サンダーブレード (DX) | 4,374,720 | KA-TSN | ノーマル |
| 4 スーパーハンクオン (デュアル) | 7'00"16 | ほのぼのさん | イーザーアメリカコース |
| 5 スーパーハンクオン (デュアル) | 8'58"26 | A.F.P. | イーザーヨーロッパ |
| 6 ヘビーウェイトチャンピオン | 6,350 | KA-TSN(狭義) | 8人目 |
| 7 熱血高校ドッジボール部 | 138,900 | 雀の田沢とタスマン | |
| 8 忍 | 280,930 | 勢きの竜こと H. WADA | 1コイン 全5面クリア 2-1点かせなし |
| 9 バックマニア | 575,260 | M.I(めぞん一刻) | |
| 10 SDI | 9,397,730 | MBL-M. TSUKUI | ノーエブリノームス 1P |

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆=1

| GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----------------------|------------|-----------------|-------------|
| 1 ソニックブーム | 419,590 | LEO ②派 | R-10 |
| 2 SDI | 54,400,850 | LEO ②派 R-② | 8③ 34ヶ所ノームス |
| 3 ブラックドラゴン | 3,273,600 | LEO ②派 R-② | クリア |
| 4 忍 | 305,770 | カルノフ田中 | クリア |
| 5 スーパーリーグ | 14-0 | LEO ②派 Not-Monノ | |
| 6 アフターバーナーII (コマンダー) | HIT=1,043 | LEO ②派 R-② | クリア |
| 7 アウトラン (デュアル) | 4'39"00 | おむすび買いに行かないクラブ | へろ |
| 8 アウトラン (デュアルウェイ) | 4'35"68 | おむすび買いに行かないクラブ | あと2秒... |
| 9 脱つ子ちゃん雀荘 | 10'+α | 4名の皆様 | ラクシヨ! |
| 10 脱つ子ちゃん雀荘 | | 完全攻略法完成 | 常連の皆様 |

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

| GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---------------|------------|----------|----------|
| 1 モンスターランド | 4,802,210 | AN-LUCY | G=3990 |
| 2 レインボーアイランド | 19,001,130 | IGC | 全面クリア |
| 3 オペレーションウルフ | 218,250 | 中島 | |
| 4 R-TYPE | 2,056,500 | 厚見 | 全面クリア |
| 5 熱血高校ドッジボール部 | 532,300 | Y.N | 2周目 アフリカ |
| 6 究極タイガー | 1,978,370 | TPC-RI | |
| 7 A-JAX | 1,225,300 | A.N-LUCY | 6面 |
| 8 ストリートファイター | 869,800 | Y.M | 全面クリア |
| 9 パーフェクトヤード | 336,000 | しずお | |
| 10 特殊部隊U.A.G | 1,369,000 | 大学生 | |

ヒットゲームBEST10

どどーんと初登場一挙に5機種

| 前回 | 順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|----|----|--------------|-----|----------|
| 1 | 1 | アフターバーナー | 495 | セガ |
| — | 2 | 究極タイガー | 333 | タイトー |
| — | 3 | Mr. HELIの大冒険 | 304 | アイレム |
| 9 | 4 | 熱血高校ドッジボール部 | 291 | テクノスジャパン |
| 4 | 5 | アウトラン | 207 | セガ |
| — | 6 | A-JAX | 192 | コナミ |
| — | 7 | 忍(SHINOBI) | 187 | セガ |
| 6 | 8 | スーパーハングオン | 171 | セガ |
| — | 9 | ギャラガ'88 | 170 | ナムコ |
| 2 | 10 | レインボーアイランド | 166 | タイトー |

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店の12月末現在で集計しました。

というのが強味です。

きた機種の中では、究極タイガーがかなり多く出回って好成绩をあげています。2位という順位にもあらわれていますが、ニューゲームの中では実質人気NO.1でしょう。このゲームでは名前の通り、シューティングは究極という内容になっているため、マニアと一般客の両方にウケていると

人気は究極タイガー
 今月はベストテンに初登場した機種が5機種もあつたのですが、これだ!!というゲームがなかつたような気がしますが、メーカーにとっては稼ぎ時の正月にしては、珍しい状況であるのではないのでしょうか。そのような状況の中で、まともやトップを守ったのはアフターバーナーです。さすがに得点は落ちてきましたが、インカムの中で他を圧倒しています。特にセガはアフターバーナーをTVやビデオでもかなり宣伝したので、そこも大きく影響したかもしれません。新しくベストテンに入ってきた機種の中では、究極タイ

Mr. HELIの大冒険はR
 I TYPEに続くアイレムのシューティングゲームとしてなかなか健闘しています。ゲームメストで宣伝したということもあつて話題性があり、ゲームファンには受けているようです。今後は一般のプレイヤーがつかいけるか、持続性があるかということが問われてくるでしょう。何といても標準設定がスタート時2機であるというのは初心者には辛いです。

苦戦中
 キャラクターゲーム
 前回の10位以下のニューゲームで、今回は忍でスタートに入ってきたのは忍です。忍、SRD、ジェミニウィングの3機種の中では一応忍が生き残ったようです。

R I TYPEはともかく、キャラクターゲームであるレインボーアイランドとバックマニアも意外に苦戦しています。持続性のあるゲームを作るといふのは難しいことですが、最近特に短寿命のゲームが増えてきているので、何とかしてもらいたいですね。

セガの体感ゲーム第7弾のサンダーブレードは初登場で圏外でした。セガの直営店や大きなゲームセンターにしか入っていないということが直接の原因でしょう。前作に、アフターバーナーという偉大な先輩がいるだけにたいへんなことですね。

さて、最後に新製品の紹介をしたいところなのですが、今月は各メーカーとも、まだこれといったものはないようです。タイトーのダライアス筐体を使った忍者ウォリアーズとコナミのラビリンランナーくらいでしょう。A.O.U.ショーをひかえて、各メーカーとも何か考えているようです。



(埼玉県 丸和太郎君)

ジョイランド オレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|------------|------------|------------|-------------|
| 1 | 虎への道 | 456,640 | ECM-Z ENJI | 1コインクリア 残6人 |
| 2 | オペレーションウルフ | 318,550 | ECM-C.C | 71.8% 5人救出 |
| 3 | A-JAX | 326,500 | BOS | 6面 |
| 4 | ゲバラ | 77,900 | PUL | 4面 |
| 5 | ストリートファイター | 586,900 | 小林 | テーブルタイプ |
| 6 | 究極タイガー | 2,001,160 | SBK-W | エリア204 9面 |
| 7 | レインボーアイランド | 20,280,740 | T.M | ALL |
| 8 | 特殊部隊U.A.G | 1,246,700 | Coke山室 | 1コインクリア |
| 9 | イグジーザス | 1,822,640 | Coke山室 | 2周目-4面ボス |
| 10 | ドラリアス | 10,499,850 | 井口豊 | エキストラゾーン |

ニュースターグループ5店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|------------|--------------|-----------------------|
| 1 | Mr. HELIの大冒険 | 640,330 | CZP ILM | ニュースター |
| 2 | 虎への道 | 173,320 | YU-YU | ニュースター |
| 3 | ストリートファイター | 577,400 | TOM | オールクリア ニュースター |
| 4 | 熱血高校 ドッジボール部 | 2回戦クリア | GEYU CHO | ニュースター |
| 5 | 究極タイガー | 2,531,690 | YOM.BSA | エリア240 上高地区 |
| 6 | レインボーアイランド | 99,999,990 | OB.Y. まいたの弟子 | 赤二刀流で500000 ニュースター |
| 7 | 子連れ狼 | 219,400 | MPC青木しげる | ラウンド5 ニュースター |
| 8 | A-JAX | 343,600 | FザツバトH | ニュースター |
| 9 | ライフフォース | 3,295,800 | YOM. 赤川 | 京王店 |
| 10 | 忍 | 118,160 | 中沢 | 朝日店スターライト |

プレイシティキャロットIN 甲府 (甲府集 辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆=3

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|------------|-----------------------|-------------------------------|
| 1 | Mr. HELIの大冒険 | 776,520 | AS DAZUNI TN-KO | 1コインクリア(中央) |
| 2 | ギャラガ'88 | 1,411,540 | AS-DAZUNI てらちん | 1コインクリア(中央) |
| 3 | 忍 | 349,680 | J.J.N | 1コインクリア(中央) |
| 4 | 究極タイガー | 3,946,240 | C&P究極長田 | 371エリア(中央) |
| 5 | 熱血高校 ドッジボール部 | 2,450,900 | DAZUNI本田 | 2周目アメリカ(善光寺) |
| 6 | バックマニア | 674,620 | UNI-B.I | 1コイン8面(中央) |
| 7 | レインボーアイランド | 99,999,990 | OB.Y.S DAZUNI まいたの | ALL S=8 ZAP=40 MTなし。コマンドなし |
| 8 | シティボンバー | 931,150 | MR. 飛行機 | (朝日) |
| 9 | ザ・ディープ | 375,200 | DAZUNI (AIN本田) | 17面(善光寺) |
| 10 | SRD | 3,000,000 | すずいのゲーム WIN(AU) | 5周以上(善光寺) |

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|--------------|------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Mr. HELIの大冒険 | 814,650 | 宮尾 | (6面) |
| 2 | ソニックブーム | 234,850 | 宮尾 | (6面) |
| 3 | レインボーアイランド | 19,237,270 | EVE | (全面) |
| 4 | バックマニア | 232,000 | EVE | 6面 |
| 5 | モンスターランド | ゴルト残 2,869 | EVE | スコア 3,283,140 |
| 6 | ライフフォース | 4,408,100 | 中島の弟子 の松本たけ | 8周3面 |
| 7 | イグジーザス | 1,255,880 | みゆき(by山 口あつし)5人 | 2周3面 |
| 8 | R-TYPE | 1,335,600 | タイヤの中島! | 全面(2周) |
| 9 | アフターバーナーII | 17,056,800 | EVE(Hit874) | 全面(1コイン) コマンドなし |
| 10 | ワードナの森 | 9,999,990 | うめ みゆき(by山口) | 全面 |

プレイシティキャロット 松本店

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆=1

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|--------------|-----------|------------------------|------------|
| 1 | ファイナルラップ | 2'35"90 | GSX | |
| 2 | ギャラガ'88 | 504,010 | アポロ軍団隊長 | 5-20 |
| 3 | バックマニア | 495,440 | MBX-Sir | 11面 |
| 4 | Mr. HELIの大冒険 | 308,760 | 恵一and恵美 | ノーマスクリア |
| 5 | A-JAX | 1,382,200 | Lucky7 1/2 TM H.I.M | クリア |
| 6 | オペレーションウルフ | 400,700 | M.H | 2周目2面 |
| 7 | アフターバーナー | HIT=1,153 | Lucky7 1/2 TM RND | 全面クリア |
| 8 | 究極タイガー | 3,195,510 | Lucky7 1/2 TM H.I.M | エリア332 2-4 |
| 9 | 虎への道 | 全2周クリア | 恵一and恵美 | 永ハ未使用 |
| 10 | ヘビウエイトチャン | 5,324 | 恵一and恵美 | 7人目 |

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|--------------|------------|-----------|---------------|
| 1 | アフターバーナーII | HIT=984 | S.S.♡MSD | 65554680 |
| 2 | サンダーブレード | 4,922,610 | メカたいちゃん | 全面クリア |
| 3 | Mr. HELIの大冒険 | 312,570 | UED-田口 | |
| 4 | バックマニア | 737,810 | だいでん | 10面 |
| 5 | ソニックブーム | 239,400 | V-MAX-SBK | 6面 |
| 6 | 忍 | 324,260 | BY | 最終面 |
| 7 | ワンダープラネット | 10,254,280 | 名前覚えてません | 全面クリア |
| 8 | ドラゴンスピリット | 1,175,300 | LRRS-Si | 全面クリア |
| 9 | スーパーハンクオン | 5'00"95 | KMC | シットダウン、アツアイズ |
| 10 | スーパーハンクオン | 7'07"37 | KMC | シットダウン、アメリカージ |

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|-----------------------|---------------------|---------------|
| 1 | レインボーアイランド | 23,669,090 | EXAT-CAST LEKNOT | ALLカウンターアップ入カ |
| 2 | アフターバーナーII | HIT=969 16,443,470 | K.NISHIMURA | 5コイン全面クリア |
| 3 | ジェミニウイング | 1,170,770 | R.HAKU一刻 | R-7 |
| 4 | モンスターランド | GOLD=3,048 | A.Y | ALL |
| 5 | ラビオレブス | 2,668,000 | HYPN-SOTANI | R-II エキスパート |
| 6 | 熱血高校 ドッジボール部 | 232,200 | だいでん | R-6 |
| 7 | SRD | 503,580 | IKA | R-10ラスト |
| 8 | ギャラガ'88 | 593,600 | ENDURE-MM | 5-24 |
| 9 | 究極タイガー | 869,690 | Y.SUZUKI | エリア106 |
| 10 | A-JAX | 334,600 | B.S. Y.T | 6面ボス |

ゲームゾーン・スターダスト

岡山県岡山市駅前町1-7 ☎(0862)26-4998

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|-----------|-----------|---------------------|
| 1 | アフターバーナーII | 1,145 | HCS・A会長 | イージー3機 全面クリア |
| 2 | オペレーションワルフ | 491,100 | ふくおかノ | ノーマル71.2% |
| 3 | 究極タイガー | 2,252,680 | ダイエーの河本君 | ノーマル240エリア |
| 4 | ストリートファイター | 718,900 | J・BOY | ノーマルタイム100 全面クリア |
| 5 | Mr. HELIの大冒険 | 457,340 | HCS・A名誉会長 | ノーマル |
| 6 | A-JAX | 593,000 | 必殺/NEC | ノーマル |
| 7 | 忍 | 350,640 | J・BOY | ノーマル全面クリア |
| 8 | 熱血高校 ドッジボール部 | 228,000 | J・BOY | ノーマル |
| 9 | バックマニア | 798,720 | HCS・A生徒会長 | ノーマル |
| 10 | ジェミニウイング | 1,872,600 | JOG先生 | ノーマル全面クリア |

ニューゲームビック

京都市左京区一乗寺仏殿町17-3 ☎(075)711-2243

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------------|------------|------------|-----------|
| 1 | アフターバーナーII (クレイドル) | 69,960,300 | 明日香 | HIT=1,211 |
| 2 | ワードナの森 | 9,999,990 | ゲイリーY | ALL クリア |
| 3 | レインボーアイランド | 23,157,980 | KYH | ALL クリア |
| 4 | バックマニア | 91,750 | ハンデ40 | 3面 |
| 5 | スーパーハンクオン | 2'55"04 | SRH-直4639号 | シットダウン |
| 6 | 熱血高校 ドッジボール部 | 155,500 | 山田 | アフリカ |
| 7 | 究極タイガー | 1,585,460 | 夜死亜危 | 167面 |
| 8 | ゲバラ | 1,010,000 | 村田 | ALL クリア |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838 ☆=1

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|------------|-----------|----------------|
| 1 | 熱血高校 ドッジボール部 | 521,100 | BAR BEE | 2-4 |
| 2 | Mr.HELIの大冒険 | 369,720 | INGS-ZZZ | クリア残り1,440G |
| 3 | サンダーブレード | 1,834,510 | CAT CHAN | 1コイン 3面 |
| 4 | ヘビウエイチャンプ | 7,124 | PITS-山本英之 | 8人目 |
| 5 | アウトラン | 4'36"53 | INGS-FAN | 80秒 デュアルウェイ |
| 6 | 1943 | 3,147,900 | INGS-DIS | モビX2 |
| 7 | モンスターランド | 5401G | INGS-FAN | |
| 8 | テラフォース | 1,366,100 | SSP-SKZ | |
| 9 | アフターバーナーII | HIT 908 | INGS-ZZZ | 4コイン |
| 10 | レインボーアイランド | 21,675,330 | INGS-FAN | C=10 D=10 残り8 |

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 ☆=2

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|-----------|--------------|-------------|
| 1 | 熱血高校 ドッジボール部 | 982,600 | INGS-GRA&KOD | 4-5(アメリカ) |
| 2 | ふたさん | 591,550 | INGS-DKT | 最終面クリア |
| 3 | ヘビウエイチャンプ | 1,539,400 | INGS-GRA&KOD | |
| 4 | 忍 | 178,880 | ARM-CHAO | |
| 5 | シティボンバー | 4,334,410 | INGS-STR2 | ステージ21 |
| 6 | 究極タイガー | 1,904,680 | ACH | 2-3 |
| 7 | オペレーションワルフ | 411,200 | DLF-INGS-STR | 2-3面 |
| 8 | A-JAX | 857,800 | INGS-M・M | 6面 |
| 9 | Mr. HELIの大冒険 | 487,690 | INGS-M・M | クリア17,700 G |
| 10 | サンダーブレード | 4,188,830 | Rumちゃん大好き! | 全4面クリア |

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------|-----------|---------|-----|
| 1 | ふたさん | 566,140 | DNK | 12面 |
| 2 | モンスターランド | 3,543,450 | PIPPin | |
| 3 | バックマニア | 455,760 | ロート製菓の場 | |
| 4 | ジェミニウイング | 600,900 | やむ | |
| 5 | 虎への道 | 48,940 | OPA | |
| 6 | 究極タイガー | 1,511,300 | はしめたかひこ | |
| 7 | ヘビウエイチャンプ | 6,282 | SUME | |
| 8 | A-JAX | 321,100 | X | |
| 9 | シティボンバー | 511,750 | V | |
| 10 | ギャラガ'88 | 532,820 | A君 | |

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|------------|----------------------|---------------|
| 1 | アフターバーナー | HIT=1,236 | ASKA | |
| 2 | A-JAX | 390,300 | KIMKEN | 1コイン・6面 |
| 3 | Mr. HELIの大冒険 | 442,750 | NAM | 1コイン・6面 |
| 4 | ギャラガ'88 | 549,080 | AMM-内海和子 | 5-23 |
| 5 | シティボンバー | 1,094,815 | AMM-PAO ² | 1コイン 2周目5面 |
| 6 | 熱血高校 ドッジボール部 | 6面 | NAM・あすか | |
| 7 | 虎への道 | 476,440 | プリバのNAM | 全面クリア |
| 8 | レインボーアイランド | 20,415,990 | ジョイランド 津 津のDOM | 1コイン・クリア |
| 9 | 忍 | 315,600 | Sgt.Pepper | 1コイン ALL |
| 10 | 特殊部隊U.A.G | 1,536,200 | 発狂全開 TALL-P | 1コイン ALL |

ビッグキャロット京都

京都市上京区河原町今出川下ル糺井町44-14 ショッピングプラザB1F ☎(075)211-4429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------------|-----------|-------------------|-----------|
| 1 | 虎への道 | 401,500 | SHIT | 4ミス2周クリア |
| 2 | 究極タイガー | 2,738,720 | GEK | 2周目260エリア |
| 3 | バトルフィールド | 412,100 | よっさん | 4人救助 |
| 4 | ふたさん | 413,620 | てん | ノーマスクリア |
| 5 | ウエック ル・マン | 591.1秒 | DRU | 4周完走 |
| 6 | 熱血高校 ドッジボール部 | 410,300 | MIK | 2周目アイランド |
| 7 | オペレーションワルフ | 224,950 | ババさん | 空港 |
| 8 | シティボンバー | 1,438,885 | GRX250Rの BOBBY | 11面 |
| 9 | バックマニア | 364,820 | CAP麗太 | 11面 |
| 10 | ボールポジションII | 197.50秒 | 水島みへな | ラストコース完走 |

●国際スペシャリストを目指す君に!

＝英語がいきなくても大丈夫だよ＝



Do! 留学ガイド

●宝石鑑定士◆ヘアデザイナー◆
ファッションデザイナー◆ジャズ
ミュージシャン◆パレリーナ◆ジ
ヤスタンサー◆シェフ◆カイロフ
ラクター◆ビュティシアン◆セラピス
ト◆パイロット◆プロカメラマン

◆イラストレーター◆名門大学付
属集中英語コース◆サマープログ
ラム◆スプリングプログラム◆ホ
ームステイ◆寮生活◆秘書コース
◆ビジネスコース◆テニス◆ダイ
ビング◆エアロビクス◆スキー◆
ハンズライター◆花嫁学校◆ドッ
グル◆ミーティング◆アメリカの東京
外語大◆パントマイム◆家具◆ホ
テル経営◆フロリスタ◆保険の
エキスパート◆俳優養成学校◆学
部留学◆留学資金

国際文化教育センター

新声社 東京都千代田区内神田1-15-15

頑張ったぜ コーナー

●「ゲームスの単行本を出す?」「ショーにブースを出す?」 去年までは冗談だった事が今年には実現しそうな…。今年も躍進の年にしたいですね。

(年男GOD)

●北海道大学に行った友人から聞いた話。腹がへったので実験室のウニを食べてしまった。その翌日教授が「実験室のウニは薬づけなので食べたりにくいように」と言った。そこで彼いわく「どうりでまずいと思った…」今日も彼は実験室でウニを食べているのだろうか?

(スシネタは甘エビ御旅屋)

●まだ身体が完治していないにもかかわらず、いきなりゲバラをやらされる羽目になってしまった。う、腕が…。そんな訳なので、ぜびゲバラをお見逃しなく!

(ATSU)

●怒号証券ならクリアしましたよ。4月から社会人になれそうです。と言う訳で3月で引退となります。ついでにゲームストではイラストの描けるマップライターを募集します。くわしくは往復ハガキか返信用切手を同封した封筒で私宛に連絡下さい。

(就職タイガー転清)

●A-Jax やっとクリアしたけど、やりすぎて風邪をひいてしまってダウン。もうすぐバレンタインなのに。男の子はチョコもらわなくちゃだめだよ。

あっ、それから、私がプレイしたA-Jaxのビデオがポニーから3月に発売されるよ。ぜび見てネ。

(もうすぐたんせうびの久美)

●この本が発売される頃には私は『足切り』の恐怖におのっていることでしょう。受

験生ゲーマーの皆さん、お互いに頑張りましょう(?)

(ぬかるみんのじーぶー)

●最近、ソニックブームを1周クリアし、僕もゲームはそんなにヘタではないのだなあと思うのでした。

(ペンネームが欲しい八木)

●今度サラマンダのビデオがでるよ。攻略記事とかではくわしくわからなかった所もこれでパッチリ見ることができよ。期待しよう。ちなみに僕がプレイしています。

(SPY大和)

●この前せんじさんとOOOの事で×××となってしまう危険を感じたのだった。みなさん生命を大切に。

(災いと呼ぶ男C・C)

●ついに私の部屋に、ファックスの他にワープロ、ファックス専用の電話も入れ全てそろった。ただし充実感はない。なぜなら預金通帳の数字がほとんどゼロになり、しかも頼みとするGAMESTの仕事が順調に入ってこないとしたら、私のこの投資はなんなのだろう。思わず青ざめている私であった。そんな訳で…

(常に忙しいAPAPA)

●究極タイガーの攻略を担当した私ですが、いまなおこのゲームに燃えている。

(FIS)

●お金があると仕事をしないと悪評をたてる人がいるけれどそれは事実ではある。現にこれも代筆だったりして…

(首がとびそうな悠理)

●最近、ゲームの世界も他の分野に広がりを見せている。ゲームも狭い分野でなく、広い世界なのだ、ひとつの文化なのだということを知っていただきたいなと思いますね。

(せんじ)



次号 (4月号) は2月29日発売!

●4年に一度の29日。その日は月曜ナノダ 担当編集長・GOOD鈴木 春休み直前

AOU参加ゲーム先取り情報

●攻略も心配ない。君の好きなゲームはボクの好きなゲームでもあ
る。いっしょに総攻略だ!

●ドライブス「ボスのテーマ」楽譜・初公開など。乞ご期待。

GAMEST 3月号

■昭和63年3月1日発行 第3巻3号通巻18号

■編集人 加藤 博

■発行元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印刷 耕文社

©1988 新声社 雑誌03659-3

◆編集

御旅屋喜久 山河悠理 大和和夫 ああるじいぶう
GOD鈴木 石井ぜんじ 鈴木炎 下田淳 C・C
JUP阿部 赤斑 APAPA YOU-A JOE山田 PON
植村伴北 POP小玉 FIS U・V 八木貴弘
萩原祐四郎 高橋己代子

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋 松川由雄 AGC

本誌からの無断転載を禁じます。

SEGA®

浮遊感覚体感ゲーム第7弾!

サンダーブレード

Thunder Blade™

ボディを刺激が這いあがる!

ジェットヘリ
シミュレーション
ゲーム



実用新案登録出願中
▽95-3046

心も体も刺激する—ジェットヘリの醍醐味が今ここに!

操縦レバーの動きに合わせて、右に左にムービング。ヘリの細かい動きを完全にシミュレーション。実際のフライト感覚が君の体を支配します。そして上空から地上を眺める垂直3-D感覚と飛行パース3-D感覚の画面がよりリアル。従来にない空中戦、地上戦、スラロームをエキサイティングな動きで味わえます。

ジェットヘリと君のシミュレーションフィーリングがマッチする、最新体感ゲームです。



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12 千144 電話: 03(743)7432(販売事業部)
電話: 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 千062 電話: 011(84)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 千561 電話: 06(334)5333(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 千810 電話: 092(522)4715(代表)

開発者MTJ氏が大胆アドバイス



うーむ、ミスラッチ。



今回ほホーリーが出
易いのがワザン。



君たちに、うれしいニュースをお伝えしよう。というのは、ご存知レインボーアイランドの開発を担当したゲームデザイナーMTJ氏が、自らペンをとって、ゲームスト読者の皆さんに、シークレットな情報を提供しようというのです。以下、原文のまま掲載しますので、よく読んで、エクストラバージョンに挑戦しよう。

エクストラバージョン アイランド



ゲゲ！でも弾を撃たない敵ばかりだから楽だよ。

©タイトー

エクストラバージョンの文字に注目。



(GOOD)

アドバイス：MTJ氏

楽しみいっぱい！
エクストラは、一面からいきなり「ダライアス面（ノ）」

内容は？
意外にも、あつけない最期をとげた、ずーはーすかる。……。だが、彼の魂は不滅だった。怒りに燃えたずかるは精鋭を再配備し、新たな謎と共に、バビー達に一通の挑戦状を送りとどけた。因縁の対決に終止符を打つのは「君」しかない！
さあ、立ち上がれ！！

ストーリー

だったりします。(と聞いても、そこは一面。ちゃんと簡単になってるんですけどノ。うれしーすネ)
昔の9面なんて、難しくて自分ではとめいけなかった！
なんて人も、軽快なGOOS MIC AIR WAYのVGMによって遊へちやう、そんな配慮がなされています。
背景は昔の一面(今回は夜)そこにダライアスの敵が、新たな攻撃法で迫りくる……
こんなバックとキャラクタの「ミスラッチ感覚」でゲームは進展していきます。もちろん、親玉の攻撃もかなり変わってたりします。(へかには、けつこう笑えるものもいるんですけどノ)
前作をきわめた人には是非プレイして欲しいな！

新ボーナス

システム

では、まずバブル・シリールズのファン、マニアの方の為に、ちょっと今回の追加ボーナスシステムについて説明させていただきます。
①隠し扉内の「強化アイテム」を取らずに出ると……部屋につき、1000万点！



これは、はじまりの部屋って強い。



敵が多い。稼げのっ。



手前は左右に動く！

②全隠し扉内で「強化アイテム」を取らないと……さらに5000万点……！(自動的に1億のケタまで発生する)
③隠しコマンド・強化アイテム無しで全クリア……今迄のボーナスに加えて、300万点！
④隠し部屋全通過ボーナスコンテンツにニュー無しで1000万点！
コンテンツに有りだと500万点！
以上の様に、プレーヤーの腕によって、より高い得点が狙えるシステムとなっています。(究極の1億ハイスコアは誰が出すのでしょうか?)

強化装備の謎

扉の出し方については、同じ方法でOKです。(賢明なるパブルファンの君達なら、もう知っているよね。わからない人は、バックナンバールームをみてね。)

でも、何回かやり込んでわかる事なんだけど、少しずつ効力が違ったり、見たこともないアイテムがあったりするんだ。しかも、毎回、各面の強化装備が違ったりする。実をいうと、ここがミンで、今回は好きな強化装備を、好



「7月の果も飽れたら」
ミスだヨ



ウガァー！ やめて下さい！！

残された最後の戦い!! レインボー

構成：GOD鈴木

きな順に狙って出せるんだ。(1-7ワールド)つまり、より戦略的になったって訳ですね。

じゃあ、どうやらないか？ 実をいうと、今回のHINTは6種類あって、カンジンの重大なHINTは4〜6ワールドの隠しコマンドを入力する事で明らかにされるんだ。(もちろん、前作同様、金銀銅のロッドを取ってわかるよ。)

ちよつとしたオソ解きクイズみたいなものも入ってるから、メモを用意して、友達と頭をちよいひねるのも楽しいと思うナ。(あと、今回のヒントはローマ字で書かれてます。)

新隠しコマンドを 発見せよ！！

隠しコマンドやその内容はカラッと変わってます。

今回は、8文字のうち、頭の1文字と、あとのどれか1文字が見えて、あとの6文字は「ふせ字」になってます。

これは、どーゆー事かってーと、やっぱり、謎はHINTにあり！ って事。

あと、かくされたコマンドをちよつと見せてくれる強化アイテムもあるから、こいつを狙って出せば、新隠しコマンドの解読も早いと思います。がんばって下さい！

君たちへの挑戦状

エクストラバージョンという事で、後半はさすがにつらい(ノ) ってことも、あるでしょうが、前作をきわめた人への挑戦状という事で作ったつもりです。

さらに、このエクストラも、簡単ななどという超人的マニアの方は、強化アイテムを取らずにチャレンジするマニアコースをお選び下さい。(一億点は本当に出るのかなア？) エンディングには、この物語のその後といったエピソードが用意されてます。この謎のメッセージを何人の人が見

る事が出来るか、今から楽しみにしています。

以上がMTJ氏が寄せて下さった文章ですが、レインボーのレインボーアイランドについて、少し補足説明をしたいと思います。

ザップ稼ぎですが、まさかこれで1億までできる訳もないだろう、と思ってましたが、実際に1億までたたき出した驚異的なプレイヤーが出現してしまい、事実上の永バではないのか、という声も出てきています。もちろんある程度の技術は必要だし、誰でもできる、というものでもないのですが…

なお、ニューバージョン・ロムの扉に全部入ると5千万ポーナス、というのは正確には「10回扉に入ると」だそうなんです。つまり、途中扉に入らない面があっても、ザップを何回かすれば…
ノーマルバージョンについては以上です。それではエクストラバージョンで会いましょう。

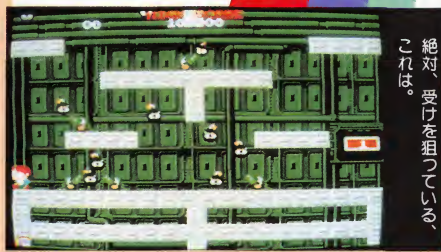
P・S もちろんエキストラはザップ稼ぎはできないよ。粉骨砕身健闘を祈る。



かなりパワーアップしてるゾ。



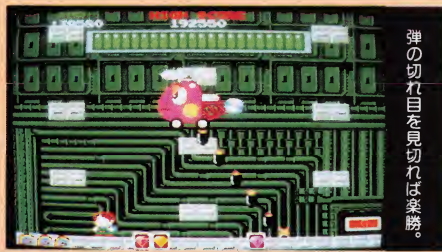
カワイイけど、直後の惨劇を想像すると…凶悪の一言。



絶対、受けを狙っている、これは。



シークレットルームです。



弾の切れ目を見切れれば楽勝。



ノーポーナスです。



2面は編隊で攻撃してへん。

赤い編隊を全滅させてオプションをつくら。電車もおもしろい。



上がボスキャラ、下は現在の自機の場所だ。



タイトル画面。背景の日本にも注目。

ネオ・ナチを倒せ! 爽快シューティング

立ち上がる時がきた。

世界各地で暴虐の限りをつくす「ネオ・ナチ」と闘うために、君は最新鋭ジェット戦闘機に搭乗し発進する。



©セガ

ストーリー

1980年後半、狂信的思想に取りつかれた「組織」によるテロ活動が活発化している。人々から恐れられていた彼等は「ネオ・ナチ」と呼ばれていた。80年代も後半になつた198X年、ネオ・ナチの軍事組織部隊が世界各地で一斉に立ち上がり、東西両陣営の重要拠点を掌握してしまつた。

は完全に自由を剥奪されてしまった。

しかし、地下に潜んで反撃のチャンスをつかっていた正義の組織が存在していた。その名を「フリーダム」といひ、たたく機、最新鋭の戦闘機を開発するに至つた。若き勇士たちよ、立ち上がれ!!

操作方法

8方向レバーで自機を操作し、シヨットボタンとスパーシヨットボタンで攻撃します。また、自機は1画面全域に移動できます。

シンプル・シューティングだ

このゲームは、世界の各地域を舞台にしてゲームを展開させ、プレイヤーがゲームに入り込み易くなっています。そのため、説明がなければわからないような要素(パワーアップ他)に関して、はたなく、プレイヤーには敵を倒すことのみで集中できます。

また、黄色い編隊を全滅させると黄色いパラシュートが出現し、取るとスパーシヨットの数が増えます。では、このスパーシヨットの説明ですが、自機がオフ

1面ボス、シー・ホエール。赤い所が弱点だ。



シヨンを何個つけているかによってスパーシヨットはA・B・Cと変化します。

☆A:ミート・ボール・キャン

☆B:バグ・キャン

☆C:ソニック・ブーム・ウェイブ

自機にオフシヨンが3または4機ついている時のシヨットで、画面いっぱい上下にビーム波を放射します。ちょうどジェミニウイングのワイドビームのようなものです。

ラウンド構成

自機のフライトコースは次の通りです。

◆オペレーション1:北米某市街地。ボスは航空母艦。

◆オペレーション2:ペルシア湾沿いの砂漠地帯(敵燃料基地)。ボスは海底油田掘削機。

◆オペレーション3:極東上空(高高度)。ボスは戦闘衛星。

◆オペレーション4:東南ア

シア付近、湿地帯(敵、電力供給基地)。ボスは潜水艦で浮いたり沈んだりします。

◆オペレーション5:南北アメリカ大陸空域(高高度)。ボスは重爆撃機。

◆オペレーション6:グリーンランド(敵要塞)。ボスは空中戦闘要塞。

では簡単なステージ進行を見てみましょう。

1面

最初にボスキャラと世界地図がでて、現在どこにいるかを教えてくれます。白い飛行機の編隊と戦車の混合攻撃です。思ったほど難しくはないのですが、戦車の弾には注意したほうがよいでしょう。

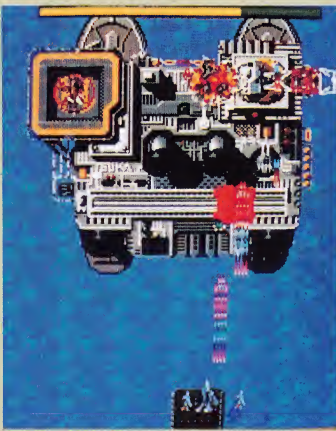
時々登場する電車は、最後部の方から撃つようになるとボーンラス点が入ります。また、赤い編隊も全滅させてビシバシ、オフシヨンをつけましょう。

対ボス戦には3個以上あつたほうがよいと思います。

ボスはスパーシヨットをまめに使いながら連射すればいいと思います。ボスの中心部を画面後方にだしてしまつと弾よけがつかいず。

2面

白い編隊が円を描くようにして自機を攻撃します。また、砂の中に隠れている砲台もあ



2面ボス、クロスファイア、シエッタ噴射に気を付けてろ。



恐怖の誘爆地帯だ。

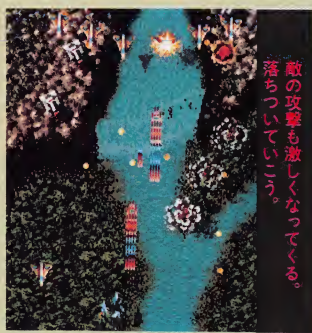
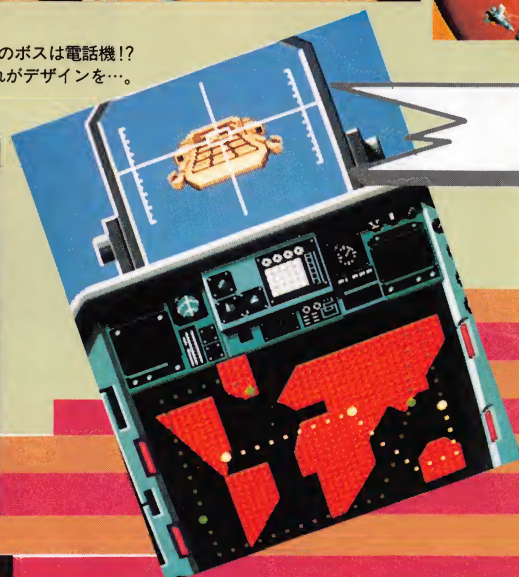


パイプラインの誘爆に気をつけてろ。



タンクローリーは早めに頭を。

3面のボスは電話機!? だれがデザインを...



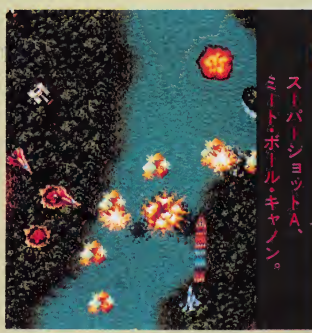
敵の攻撃も激しくなってる。落ちついちゃう。



こんなのくらったってひとたりもありません。



日本の上空で攻撃するな?



スーパーショットA、ミートボルクヤン。



5面ボスパイリン。2た。弱点は本体の部分だ。



4面ボス、ハンドレッドアイ。その名の通り攻撃も激しい。



電線にすめが3羽じまつた。それを鉄砲で...



スーパーショットB、バグキヤン。



スーパーショットC、ソニックチームウェイブ。

3面

急にスクロールが遅くなり、敵の白い飛行機も弾をあまりうってきませんが、問題は衛星です。画面にでてるやいなや弾をポロポロ吐いてきます。見切つてよけるのはちょっとつらいと思つたら、スーパーショットを使った方がよいでしょう。

ボスは一見すると電話機で、ユニークな形をしています。が、実力は、2面と違い難しくなっています。自機と座標が合うと出してくるレーザーは脅威です。また、しばらくすると出てくる赤い機雷は、撃つと多方向に破裂するので注意です。この面の脅威は、何といつてもタンクローリーと誘爆です。タンクローリーの方は頭を早めに倒さないと苦しいです。誘爆は慣れてくればうまくかわせながら行けるでしょう。

ボスは前方にある動く砲台が弱点です。シエッタ噴射を画面下方でかわしながら連射してください。弾に当たりそうになったらスーパーショット、持ち数すべてを使い切るつもりでやれば必ず倒せます。ただ、こいつはいきなりシエッタ噴射するので、始まって少し弾をうちこんだら、下で待っていた方がよさそうです。言い忘れましたが、途中ででてるパイプラインの誘爆はまきこまれてもだいじょうぶです。

4面

ちなみに、背景は日本及びカムチャッカ半島で、とてもリアルなグラフィックです。

そろそろ難しくなってきたな、と思うような面です。中でも怖いのが茶色の編隊で、横からの体当たりによられる人も多いでしょう。あとは慣れがたいでしょう。

知つてたほうがよいなあと、思うのは、中盤ででてる右に3つ連なっている砲台で、これは壊して中にもう一つ砲台が隠れているので、気を付けてください。

途中にでてる高圧電線はハイレースコメットからのゲスト(2)です。

ボスは潜水艦で、スーパーショットを使うなら、浮いて砲台がでてきた時にやつた方が与えるダメージが大きくて得をします。

音声合成だ

音声合成は、トランシーバーでの通信を想像してください。いかにも飛行機に乗っている感じがします。

魅力的で、のめり込みやすいゲームなので、シューティングはだめだ、という人もきっと気に入ると思います。

(八木 貴弘)

彩色

選者 地球丸
コンクール

第4回

受賞者発表

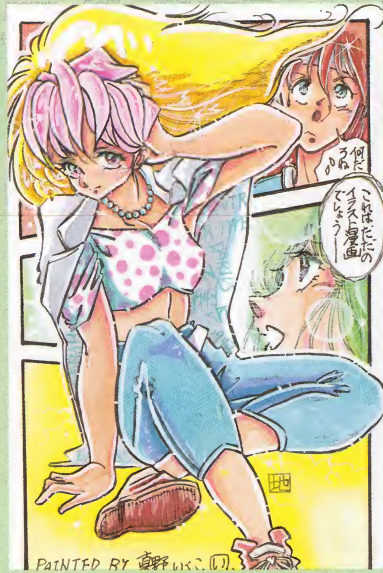
10月号(No.13)の塗り絵と11月号(No.14)のシールハイク用イラストの彩色コンクールの結果を発表します。力作が多くって選び過ぎちゃったぜ!! 出して下さった皆さん、ありがんでした。(地)

銅賞



PN:けうま君/宮崎県
評色鉛筆ならではのタッチが決め手!!
髪の写真が絶品。

銅賞



真野以久子PN:いくこさん/兵庫県
評さすが有名入、手慣れた処理が光ってますね。上着の文字見えますか!?



橋野一昭君/兵庫県
評3連覇は逸しましたが、その実力は超人的。私の独断で涙の銀賞!!

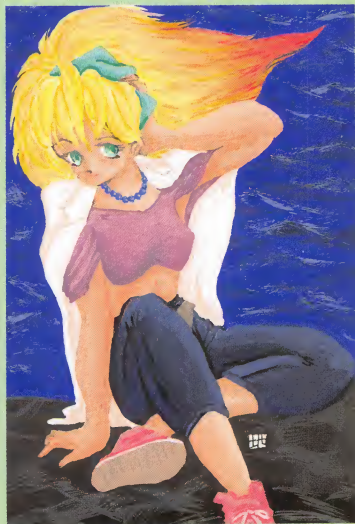
銀賞



伊藤広幸(P.N...DAM-HI(EXTEND))君/愛知県
評もう一目惚れ!!全くだい仕事をしている。当然の金賞獲得だね。

金賞

入選



菊地徹彦PN:HANS君/東京都
評妙な雰囲気漂う作品ですね!。圧倒されて選んでしまった。

入選



若林隆文(P.N:といや)君/長野県
評背景にレンガ塀というのは多かったです、彼が一番でしょう。

入選



渋谷佳正PN:LUPとびげチャン君/北海道
評本来なら金をとっても不思議でない実力。次回に期待しますヨ。

成富安行(P.N...安全靴)君
福岡県
評ありがちな背景だが、
度胸を買って選んだゾ。
選者はこうありたいね。

アイデア賞



湯井栄造(P.N...ボツ臍月)君
山形県
評メタフリが題材なのも意
表だが、ソックスの柄も
またスゴイ。感心感心。

村上知君 / 愛媛県
評ウーン、この張り絵には
とにかく脱帽しました。
何日かかりましたか。

おちゃめで賞



佳作
評ホワイトに頼りすぎでは？
理はグッド。バック処



佳作
評ユタヤ人虐殺記録映画「屍体派」だそ
うな。異様なムードが恐ろしい。

名本玲子(P.N...ちよおち♡)さん
福岡県



井斉俊行君 / 北海道

努力賞



佳作
評背景の描き込みが圧倒的!!
パクトの弱さが惜しいよなー。瞳のイン



佳作
評アウトランネタも多かったんですが、
彼のは一味違ったので選びました。

加藤貴志(P.N...のーりん1号)君
北海道



長本光生(P.N...Mink)君
沖縄県

番外

岡山シールハイク

本来は塗り絵じゃないんだけど出来がいいのでつい...



浦本雄三(P.N...ZOO)君
熊本県
入選
評コスチュームがなんだ
かカッコイイ。おっと
胸チラもポイント!!



中屋敷武志君 / 岩手県
入選
評沙羅曼蛇ですか...
意表を衝きましたね。
グラデのつけ方はナカナカ。



若林隆文(P.N...といやノ)君
長野県
銅賞
評背景の躍動感とコス
チュームの胸もとの柄。
こいつはスゴイぜ!!



井東珠代(P.N...RGみかさん)
広島県
銅賞
評とにかく目立ってた。
色使いもさることなが
ら睫毛と唇がキレイ♡




橋野一昭君 / 兵庫県
金賞
評金賞も当然の出来
栄え!! いやーい
つもながら劇的に
上手ですねー。

ぶたさん一家 大集合

仕掛人…やまかわ悠理


©ジャレコ

あおぶたさん 性格・弱
●よわむし、なまむし、気が弱い。なぐると泣く。でも、いじめると発狂することも…。




あおぶたさん
よわむし なまむし きがよわい

あかぶたさん 性格・強
●気が強い。なぐるとおこる・ふくれる。




あかぶたさん
とつてもきがつかい！ おこりんぼ

むらぶたさん 性格・暗
●氣どり屋で近づくときどる。でも、実は根暗。



むらぶたさん
きどりやさんで、すぐつぶがる

みどぶたさん 性格・乱
●その場でぐるぐるまわりだす時もある。




みどぶたさん
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

きぶたさん 性格・明 ●かるい、あかるい、らりばっばあ。近づいて×××すると×××する。スキップ、あかんペー、おしりペンペンなどもする。




きぶたさん
がるい あつがるい らりばっばあ

ちゃぶたさん 性格・鈍
●なまけものの、ごろんたくん。寝ている所を起こすと、狂ったように走る。でも、またすぐ寝てしまう。




ちゃぶたさん
おまけものの ごろんたくん

きみどぶたさん 性格・敏 ●無意味にすばしっこい。こちらが×××すると、こちらも×××する。




きみどぶたさん
むいみに すばしっこい

しろぶたさん 性格・馴 ●ほんわかめんびり、人(ぶた?)なつっこい。さわるとすりすりしてくる。




しろぶたさん
ほんわかめんびり ひとをつつこい

はいぶたさん 性格・知
●頭が良く、たいへんな読書家。こちらがふせると、隠し持っている本を取り出す。




はいぶたさん
あたまはいしりやど ちよつちこい

だいぶたさん 性格・力 ●すっきりさわやかすぼおつまん。だから、腕立てふせをする。




だいぶたさん
すっきり さわやか すぼおつまん

くろぶたさん 性格・恐 耐久力・2
●とにかく怖い。近づくとケリを入れられる。




くろぶたさん
……………こわいっ

みらあぶたさん 性格・美 耐久力・5
●こちらの動きをまねる。こちらが死ぬと寝てしまう奴もいる。




みらあぶたさん
? ? ?

べえぶたさん 性格・技
●神経質で気が小さい。なぐられると落ちこむ。こちらがやられると注意(?)する。



べえぶたさん
しんけいしつて きが小さい

めたるぶたさん 性格・剛 耐久力・3
●得体のしれない奴。なぐるとなぐり返してくる。時には半分もなぐり続けることもある。




めたるぶたさん
えたいのしれないやつ つれい!?

審判ぶたさん 性格・?、耐久力・無敵
●爆弾が少なくなると補給しに来る。あることをすると何かを見せる。土トンの術も使う!? 爆弾でも死なないタフな奴。




ごおるとぶたさん 性格・重 耐久力・4
●常に座りこんでいる。爆弾を投げるスピードは速い。



ごおるとぶたさん
…っつ ごおおおいつ!!!

みずぶたさん 性格・軽
●軽くて軟派でいやな奴/ぶつかるとニマツとする。



みずぶたさん
がるくて おんばお いやおやつ!

パドルマニア

ルールは簡単!

- 決められた時間内に相手ゴールに多くボールを入れた方が勝ちです。
- コンピューター対戦の場合、コートによって相手を倒す事が得点になるコートもあります。

弾丸スマッシュシュをたたきこめ!

コートは今、大パニック

★コンピューター対戦は2人同時プレーができます!
★人間対戦は最高4人までプレーできます!

コンピューター対戦はこの9人が相手だ。



人間対戦のコートも5面の中から選べる!



今、いちばん新しい情報が聞ける

テレホンサービス

東京 (03) 865-4791 / 大阪 (06) 338-2570



株式会社 エス・エヌ・ケイ

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL. (06) 338-7007代
東京支社 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL. (03) 865-9431代



西暦2634年12月謎のエイリアン軍団との戦いから1年、
地球はその魔の手から逃れたかのように思われていた。

緊急事態発生!エイリアン復活。



VIDEO GAME
© KONAMI 1988

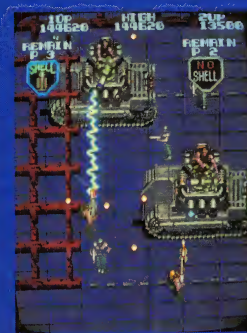
SUPER 魂斗羅

- 2人同時プレイ可能!
(コンパネ片側2P仕様)
- 全5ステージ連続興奮!

エイリアンの逆襲



1st. 連邦軍施設跡



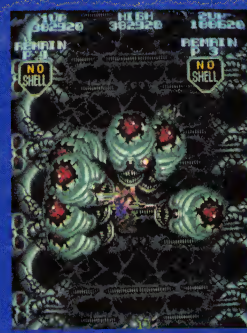
2st. 連邦軍基地内



3st. 密林ジャングル



4st. エイリアン1



5st. エイリアン2

コナミ株式会社

本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 03-264-5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 06-334-0335

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 011-232-3778
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 092-715-2367